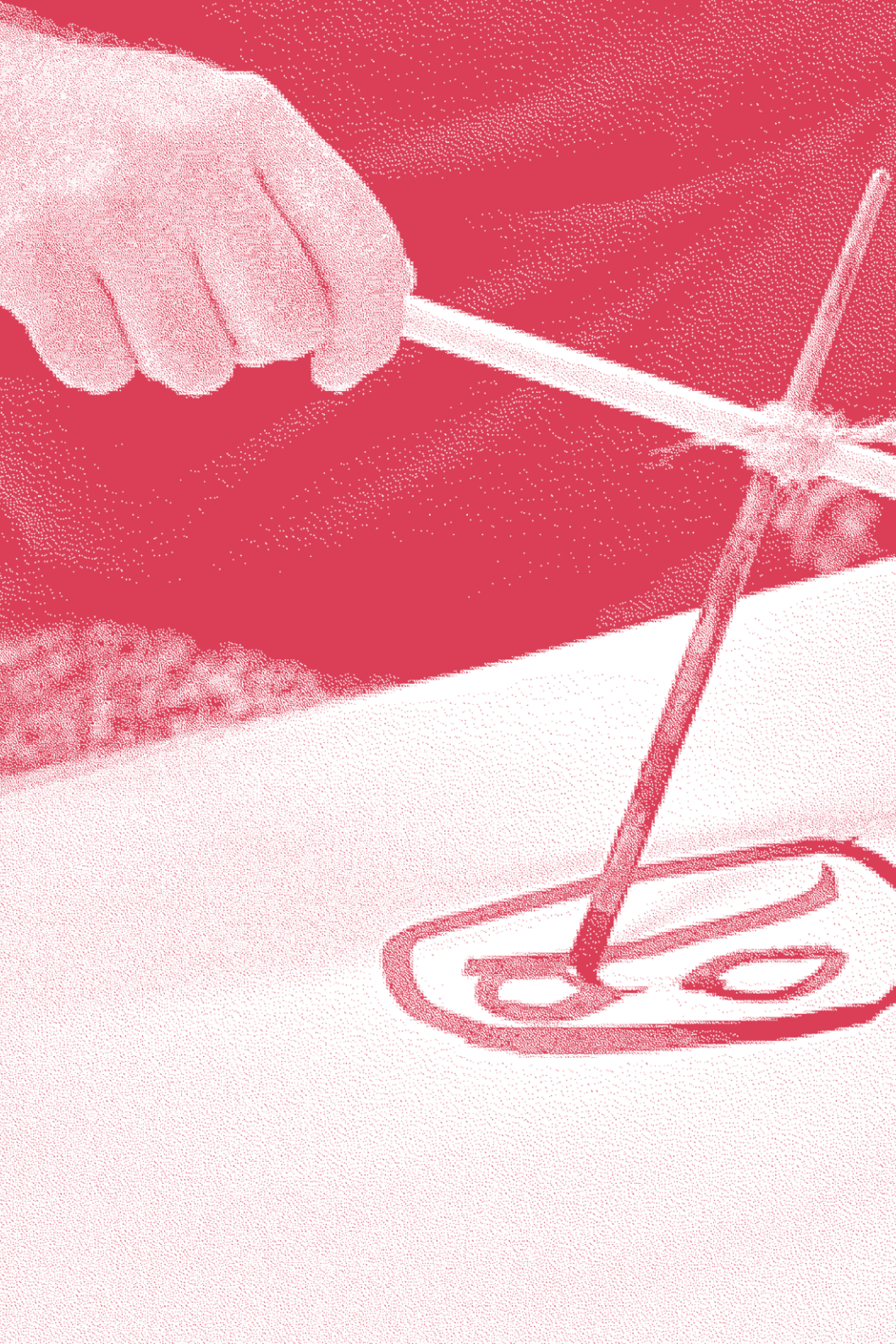
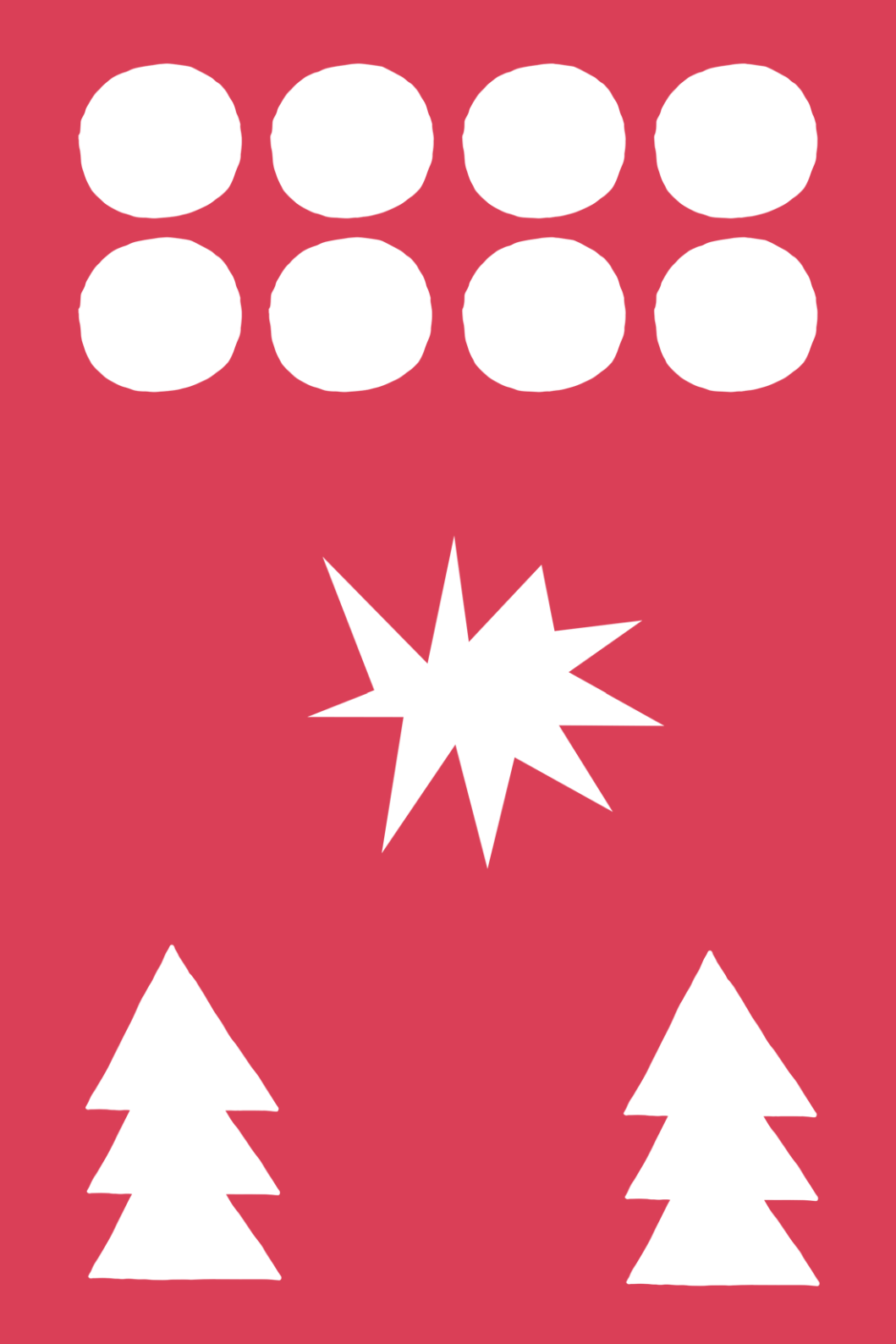
Escuela del Garabato

Torcido es más bonito





INTRODUCCIÓN

En la edición anterior de Escuela del Garabato habíamos visto que cualquier gesto, por simple que parezca, tenía la capacidad de esconder un mundo de posibilidades. Los personajes surgían de una maraña de líneas, de garabatos hechos de manera automática y sin pensar, solo había que tener paciencia para que el dibujo hiciera aparecer formas con las que poder jugar.

Existe un estilo de dibujo japonés surgido en la década de 1970 denominado HETA-UMA, que según las traducciones puede ser "malo pero bueno" o "feo pero bonito". Fue un estilo de dibujo muy expresivo, de líneas toscas y ambientes absurdos que apareció por primera vez en la revista de manga *GARO* como una forma de desligarse del manga tradicional, donde el virtuosismo y limpieza del dibujo era, y sigue siendo, una exigencia. Si en Escuela de Garabato nuestra consigna era que no existe el buen ni el mal dibujo, esta vez intentaremos estar del lado del heta-uma y nuestra consigna será que cuanto más torcido mejor. ¿Cuándo podemos decir que un dibujo está torcido?¿Cuándo nos torcemos?¿Cuando el resultado no guarda demasiada relación con la imagen que teníamos de referencia o en la cabeza?¿Qué virtud podemos encontrar y qué hemos aprendido en aquel gesto "erróneo" que no hubiéramos podido conocer de otra manera?.

Las historias son parte de los dibujos, incluso de aquellos más abstractos. Podemos hacerlas surgir a partir de pequeños gestos gráficos como si se trataran de un alfabeto único. Dos puntos en paralelo y una línea horizontal bajo ellos genera una cara allí donde lo pongas, y mucho antes de los emoticones o stickers de las mensajerías de texto actuales, podías crear imágenes usando los caracteres del teclado para enriquecer tus mensajes. La palabra

se encuentra con el dibujo a través de la caligrafía (en algunas culturas ésta es todo un arte), pero también en la tradición de la literatura popular de los pliegos de cordel, aleluyas o los romances de ciego donde los dibujos contaban una historia pero donde el narrador oral aportaba otra dimensión. Las hermanas Bernadette de San Francisco de Sales en Thaon-les-Vosges, Francia, realizaron a inicios del siglo XX una serie de paneles con siluetas negras sobre fondo blaco como método de apoyo en la catequesis (y en contra de las imágenes modernas), unas imágenes poderosas que se te quedan en la retina y que constituían una estrategia mnemotécnica dentro de su pedagogía, tal es así que su valor gráfico supera con creces su función religiosa.

Tanto los dibujantes del heta-uma, como los narradores de cordel o las hermanas del método Bernadette se sirvieron de tipos de impresión coetáneos para reproducir y alcanzar un mayor número de público. En la escuela de Celestino Freinet la imprenta era una herramienta pedagógica, de alguna manera restaba valor al libro de texto que se les era asignado al alumnado cada año, siendo ellos quienes, de manera colectiva, creaban sus contenidos a partir de sus experiencias y el conocimiento adquirido, y les proporciona el medio para desarrollar capacidades comunicativas haciéndoles partícipe de los procesos de aprendizaje. La imprenta en la escuela Freinet era un puente, primero entre aquellos que conformaban una clase, y después con el resto de la escuela, el pueblo e incluso otros centros educativos. En esta parte del proyecto nos planteamos qué hacer con todo lo dibujado durante Garabato, es algo que compartimos dentro del aula y que deberíamos ser capaces de compartir fuera de ella. Un dibujo tiene vida propia y nunca sabes hasta dónde puede llegar este cuando forma parte de una publicación, de un fanzine.

En estas líneas de entablar relación entre el dibujar, narrar y editar no se puede pasar por alto las experiencias gráficas y editoriales de artistas y colectivos, algunos vinculados a la pedagogía, cuyo trabajo ha inspirado esta Escuela del Garabato: Torcido es más bonito, y que recomiendo buscar: Lynda Barry, Paul Cox, Alba Feito, Taro Miura, Bruno Murani, Jérémie Fischer, Atelier McClane, Ruth van Beek, Milimbo, Jad Fair, Caroline Sury, Oficina Arará, Helena Obersteiner, Atelier Radar, Het Harde Potlood, Czentrifuga, Caroline Sury, Jad Fair, Atelier Bingo, Paul Cox, Marion Pinaffo, William Kentridge, La Fraternelle, La S Grand Atelier y muchos otros.

OBJETIVOS

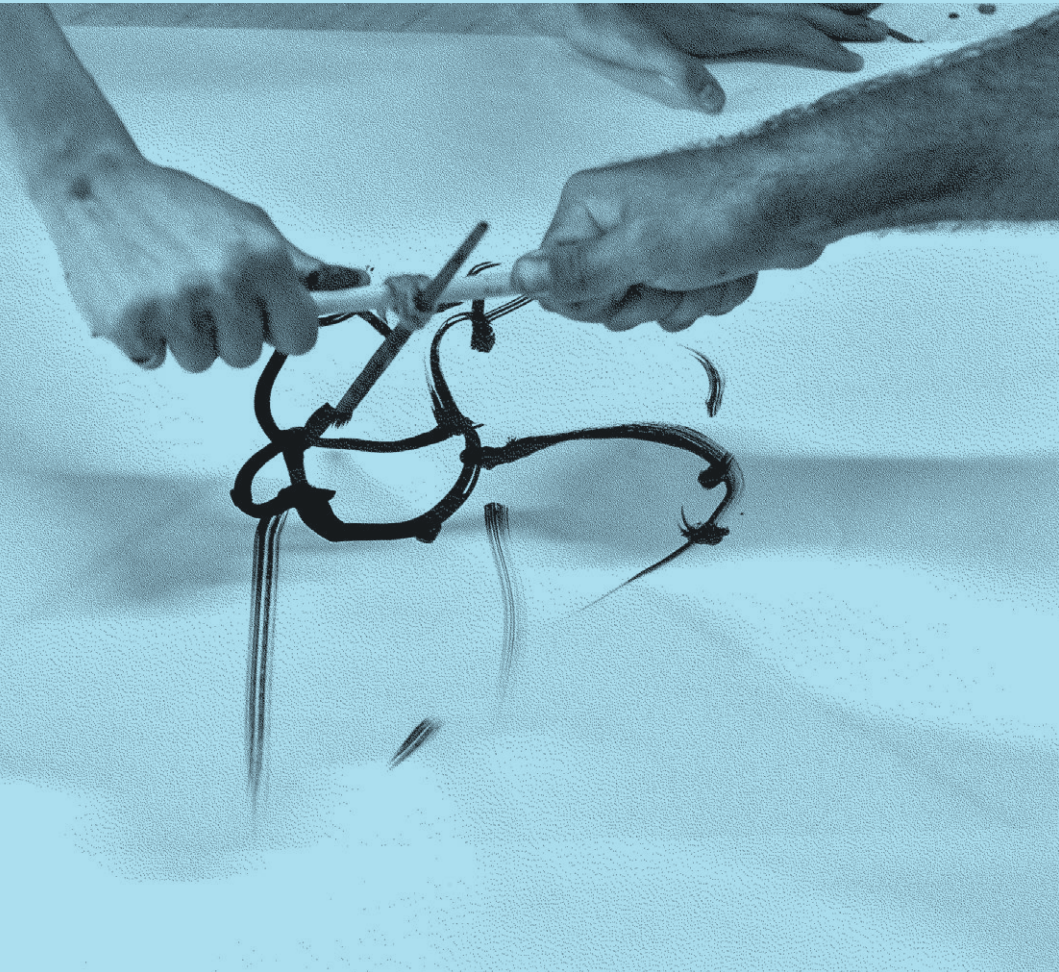
Esta nueva edición de Escuela de Garabato será una invitación a la creación colectiva, entendiendo esta como el resultado de un proceso en comunidad, donde buscamos la complicidad de los participantes. Empezaremos compartiendo nuestros dibujos con el resto de la clase para terminar elaborando una publicación que implique a dos clases de distintos centros, mientras que en el camino experimentaremos con diferentes recursos gráficos que nos ayuden a perder el miedo por dibujar siendo más importante el proceso que el resultado.

Los ejercicios que conforman este proyecto se pueden ver como juegos que nos ayuden a fomentar la colaboración, despierten nuestra curiosidad y nos hagan desarrollar habilidades narrativas, tanto orales como escritas, entablando una relación entre imagen y palabra, dejándoles encontrar sus propias maneras de dibujar y contar tanto en solitario como en compañía.

El proyecto tiene al dibujo como centro y vía para comprender y expresar el mundo que nos rodea, siempre desde la perspectiva de aquel que dibuja, pudiendo reflejar inquietudes, malestares o deseos propios y colectivos, siendo un primer paso para una posible transformación. Observar, indagar, compartir, recolectar, experimentar y, sobre todo, imaginar deberían ser las claves del proyecto.

En la última parte del programa se propondrá la realización de dos fanzines colectivos inspirados en el tópico literario del mundo al revés. El mundo al revés es una excusa temática para desarrollar una serie de dibujos que tengan un hilo conductor o una narrativa, esto nos obligará a estructurar nuestras ideas

a la vez que nos permita expresarnos gráficamente y compartir nuestras ideas, dibujos e hallazgos. Además el fanzine tiene como objetivo que las clases de diferentes centros se conozcan, ya que estos deberán ser hechos por ambas como si un juego por correspondencia se tratase. Así el dibujo no solo servirá para generar complicidad entre estudiantes de una misma clase, sino poder conocer a otras personas con similares inquietudes, miedos, humores o deseos.



METODOLOGÍA

Escuela del Garabato: torcido es más bonito se divide en dos partes o grupos de ejercicios, cada uno con un objetivo concreto y cuyo desarrollo ayudará a entender y facilitará la ejecución de los siguientes. Ambas partes están compuestas por 3 ejercicios cada una aunque se recomienda dedicar más tiempo al segundo bloque. Los ejercicios están pensados para ser realizados de manera individual o en equipo de 5 o 6 miembros.

La primera parte son ejercicios relativamente sencillos que nos permitirán indagar en el aquí y ahora a partir de juegos de completar frases, paseos, el intentar llevar al límite el concepto de dibujar o copiar retratos propios y ajenos. Esta parte nos permitirá situarnos, esbozar una idea de quienes somos de manera individual y colectiva. Dibujaremos a partir de frases, moviéndonos por el espacio y, finalmente, construyendo un pequeño relato a partir de un retrato.

Al ser ejercicios sencillos y cortos les podremos dedicar entre 40 y 60 minutos por actividad, aunque repetir un mismo ejercicio durante varios días puede dar resultados más interesantes. Los participantes conocen el proceso y lo que en un principio pudo suponer una sorpresa con la repetición les permitirá adelantarse a las soluciones cuando ya conocen el camino. Repetir un mismo ejercicio puede dar la sensación de perfeccionamiento a quien lo realiza. El número de veces por ejercicio queda a criterio del docente.

En la segunda parte del proyecto empezaremos trabajando la intuición a partir de siluetas, imaginando qué objetos u animales pueden esconder formas irregulares y caprichosas. Encajar un

coche en una forma ovalada o un elefante dentro de un triángulo nos ayudará a ejercitar la creatividad ante un problema poco convencional. Vistos de perfil, el elefante no suele ser triangular, ¿pero visto de frente o desde arriba podría serlo?¿y si fuera un elefante con gorro de cumpleaños?

La unión entre palabra y dibujo se hará más patente ya que pediremos a los alumnos traer palabras que usen de manera familiar solo en casa. Estas palabras pueden ser en cualquier idioma, argot, neologismos e incluso inventadas, y las usaremos de excusa para empezar a dibujar, llevándonos a pensar que encierran esas palabras, qué tipo de historias pueden surgir a partir de ellas. También servirá para generar una serie de preguntas sobre cómo la clase ve el mundo y cómo podría ser un mundo al revés.

El mundo al revés es un tema clásico en la literatura escrita y gráfica, especialmente entre los siglos XVIII y XIX, donde se representaban escenas, por lo general del mundo rural, en el que las jerarquías sociales y situaciones naturales funcionaban de manera distinta al habitual. Desde un buey azotando a un hombre, hasta unos peces fuera del agua pescando personas. Estas escenas, aunque absurdas, eran la excusa perfecta para tratar con ironía malestares sociales relacionados con el poder. El tema del mundo al revés nos servirá como hilo conductor para dibujar y escribir escenas que posteriormente serán editadas en un fanzine.

La realización de la segunda parte es más laboriosa y se recomienda dedicar más tiempo. En el caso del fanzine final, es recomendable hacer un trabajo previo de generar textos e ideas para dibujar después, y sobre todo no quedarse con los primeros resultados.

Si bien las actividades están diseñadas siguiendo una progresión, este orden puede ser alterado, incluso obviar alguna en caso resulte demasiado compleja, a excepción del último ejercicio, El mundo al revés, el cual está planteado para realizarse con otra clase, intercambiando dibujos por correspondencia, lo que tomará más tiempo de lo habitual (pero a la larga será más satisfactorio).

Todos los ejercicios propuestos (a excepción del último) pueden ser alterados según las condiciones de cada aula, el temario particular y el tiempo de los estudiantes. Pueden recortarse, combinarse o ampliarse. Aunque animamos a la repetición también entendemos que habrá ejercicios que resulten menos atractivos. Lo principal es que no se convierta en una obligación. En caso de modificación, se pediría compartir la experiencia y resultado con los demás centros participantes en el proyecto.

Importante: se procurará no descartar ningún dibujo,por más mal hecho o insignificante que parezcan. Todos los dibujos hechos serán potencialmente reutilizables, completados y/o adaptados en futuros dibujos. No hay trazo banal, en esa exploración/prueba/ garabato hay un camino hacia la concreción de un dibujo final.
Se pondrá a disposición un drive (o alguna otra plataforma de almacenamiento compartido) donde se podrá subir los resultados de cada actividad, para enriquecer y fomentar la adaptabilidad de las propuestas a las especificaciones de cada clase.

Consejo: dibujar con la clase siempre que se pueda.

CÓMO USAR LA GUÍA

Este recurso de dibujo está diseñado para realizarse de manera individual y/o grupal por personas de entre 6 a 12 años (aunque no exclusivamente). Por su contenido o grado de dificultad en su ejecución hay actividades que necesitarán mayor apoyo por parte del docente. La duración de los ejercicios varía entre 30 y 120 minutos.

La guía no es inamovible. Los ejercicios pueden ser alterados del modo y cuantas veces se quiera, adaptándose a las realidades de cada aula, los recursos con los que se cuenta y otras materias que se estén tocando en el momento. Se puede aprovechar los ejercicios para explicar o pensar en los conceptos de otras asignaturas. A veces dibujar ayuda a clarificar nociones más abstractas

Los participantes necesitan tiempo para realizar los ejercicios. El tiempo es ajustado si nos ceñimos a las realidades que marcan los horarios escolares. Una forma de solventar esto es incidir en alguna parte de los ejercicios en vez de en su totalidad. La repetición y el tiempo juegan a favor del dibujo. Recorten y aumenten los ejercicios según sea el estado de ánimo.

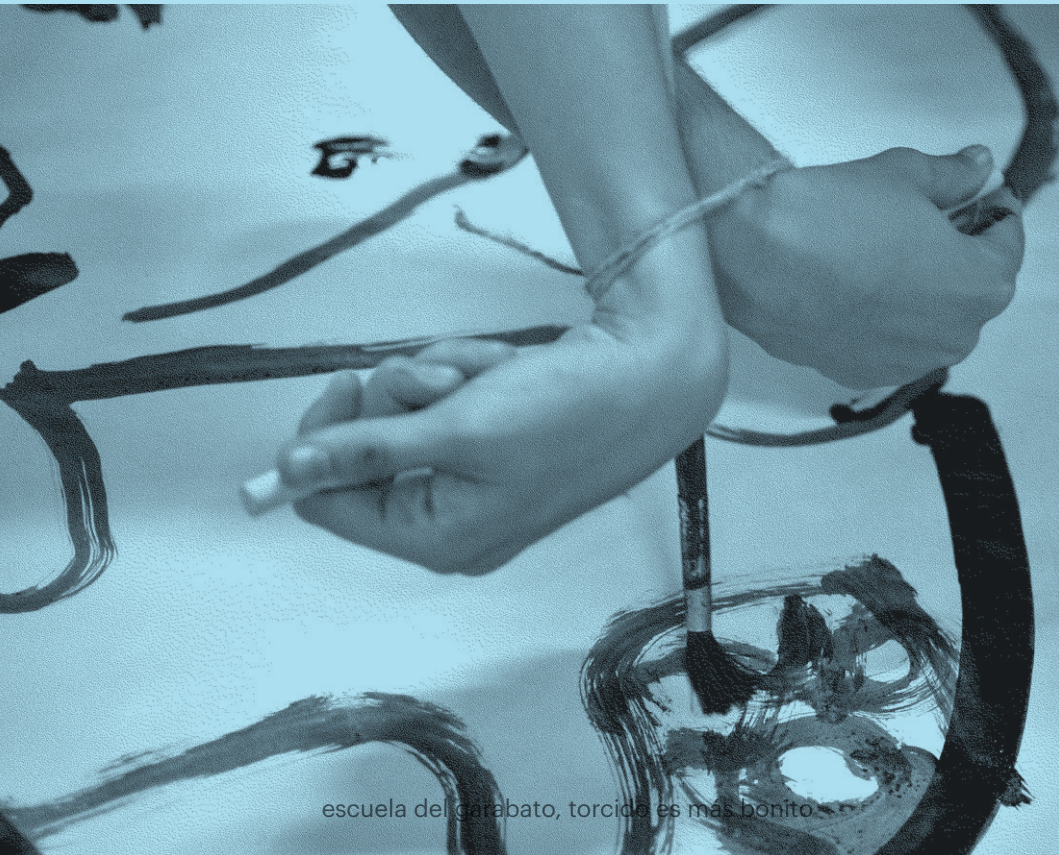
Si fuera de ayuda, introduzcan un encabezado corto que defina el ejercicio. Si el ejercicio no queda claro puede ser útil resumirlo en una sola frase o pregunta corta que sirva de detonante para iniciar el dibujo.

Se proporcionarán los materiales básicos a los que tendremos que añadir aquellos que tengamos en clase, traídos de casa o encontrados por los exteriores. Dibujar es sencillo y económico, y para una mejor reproducción cuando hagamos el

fanzine se recomienda el uso de tinta china o rotulador o acrílico negro, aunque parezca aburrido los dibujos a blanco y negro suelen ser más expresivos y se reproducen mejor.

Cada ejercicio estará explicado en dos partes: notas para docente y notas para alumnos. En las notas para docente encontrarán información relevante del ejercicio, los objetivos concretos y hacia dónde queremos llegar con este. Las notas para alumnos son instrucciones para llevar a cabo el ejercicio, aunque estos pasos son flexibles hay que dar pie a improvisar. El educador tendrá la guía completa para poder alterar libremente los enunciados de las propuestas a dibujar si así lo desea.

Algunos ejercicios necesitarán unas plantillas que tendrán a su disposición en línea para su descarga.



INTRODUCCIÓ

En l'edició anterior d'Escuela del Garabato havíem vist que qualsevol gest, per simple que parega, tenia la capacitat d'amagar un món de possibilitats. Els personatges sorgien d'un embull de línies, de gargots fets de manera automàtica i sense pensar, només calia tindre paciència perquè el dibuix fera aparéixer formes amb les quals poder jugar.

Hi ha un estil de dibuix japonés sorgit en la dècada de 1970 denominat HETA-UMA, que segons les traduccions pot ser "dolent però bo" o "lleig però bonic". Va ser un estil de dibuix molt expressiu, de línies tosques i ambients absurds que va aparéixer per primera vegada en la revista de manga *GARO* com una manera de deslligar-se del manga tradicional, en què el virtuosisme i la netedat del dibuix era, i continua sent, una exigència. Si en Escuela del Garabato la nostra consigna era que no existix ni el dibuix bo ni el dolent, esta vegada intentarem estar del costat de l'heta-uma i la nostra consigna serà que com més tort millor. Quan podem dir que un dibuix està tort? Quan ens torcem? Quan el resultat no guarda massa relació amb la imatge que teníem de referència o al cap? Quina virtut podem trobar i quina hem aprés en aquell gest "erroni" que no haguérem pogut conéixer d'una altra manera?

Les històries són part dels dibuixos, fins i tot d'aquells més abstractes. Podem fer-les sorgir a partir de gestos gràfics xicotets com si es tractara d'un alfabet únic. Dos punts en paral·lel i una línia horitzontal davall d'estos genera una cara allí a on ho poses, i molt abans de les emoticones o els stickers de les missatgeries de text actuals, podies crear imatges usant els caràcters del teclat

per a enriquir els teus missatges. La paraula es troba amb el dibuix a través de la cal·ligrafia (en algunes cultures esta és tot un art), però també en la tradició de la literatura popular dels plecs de cordell, les al·leluies o els romanços de cec en què els dibuixos contaven una història, però a on el narrador oral aportava una altra dimensió. Les germanes Bernadette de Sant Francesc de Sales a Thaon-les-Vosges, França, van realitzar a principis del segle XX una sèrie de panells amb siluetes negres sobre fons blanc com a mètode de suport en la catequesi (i en contra de les imatges modernes), unes imatges poderoses que se't queden en la retina i que constituïen una estratègia mnemotècnica dins de la seua pedagogia, de manera que el seu valor gràfic supera amb escreix la seua funció religiosa.

Tant els dibuixants de l'heta-uma com els narradors de cordell o les germanes del mètode Bernadette es van servir de tipus d'impressió coetanis per a reproduir i arribar a un nombre més gran de públic. A l'escola de Celestino Freinet la impremta era una ferramenta pedagògica, d'alguna manera restava valor al llibre de text que s'assignava a l'alumnat cada any, i eren ells els qui, de manera col·lectiva, creaven els seus continguts a partir de les seues experiències i el coneixement adquirit, i els proporcionava el mitjà per a desenrotllar capacitats comunicatives i fer-los partícips dels processos d'aprenentatge. La impremta a l'escola Freinet era un pont, primer entre aquells que conformaven una classe i després amb la resta de l'escola, el poble i, fins i tot, altres centres educatius. En esta part del projecte ens plantegem què fer amb tot el que s'ha dibuixat durant Garabato, és una cosa que compartim dins de l'aula i que hauríem de ser capaços de compartir fora d'esta. Un dibuix té vida pròpia i mai saps fins a on pot arribar quan forma part d'una publicació, d'un fanzín.

En estes línies d'entaular relació entre el fet de dibuixar, narrar i editar no es poden deixar córrer les experiències gràfiques i editorials d'artistes i col·lectius, alguns vinculats a la pedagogia, el treball dels quals ha inspirat esta Escuela del Garabato: "Tort és més bonic", i que recomane buscar: Lynda Barry, Paul Cox, Alba Feito, Taro Miura, Bruno Murani, Jérémie Fischer, Atelier McClane, Ruth van Beek, Milimbo, Jad Fair, Caroline Sury, Oficina Arará, Helena Obersteiner, Atelier Radar, Het Harde Potlood, Czentrifuga, Caroline Sury, Jad Fair, Atelier Bingo, Paul Cox, Marion Pinaffo, William Kentridge, La Fraternelle, La S Grand Atelier i molts altres.

OBJECTIUS

Esta nova edició d'Escuela del Garabato serà una invitació a la creació col·lectiva, entesa esta com el resultat d'un procés en comunitat, en què busquem la complicitat dels participants. Començarem compartint els nostres dibuixos amb la resta de la classe per a acabar elaborant una publicació que implique dos classes de centres diferents, mentres que en el camí experimentarem amb diversos recursos gràfics que ens ajuden a perdre la por per dibuixar i que siga més important el procés que el resultat.

Els exercicis que conformen este projecte es poden vore com a jocs que ens ajuden a fomentar la col·laboració, desperten la nostra curiositat i ens facen desenrotllar habilitats narratives, tant orals com escrites, entaulant una relació entre imatge i paraula, deixant trobar les maneres de dibuixar pròpies i contar tant en solitari com en companyia.

El projecte té el dibuix com a centre i via per a comprendre i expressar el món que ens envolta, sempre des de la perspectiva d'aquell que dibuixa, i pot reflectir inquietuds, malestars o desitjos propis i col·lectius, cosa que és un primer pas per a una possible transformació. Observar, indagar, compartir, recol·lectar, experimentar i, sobretot, imaginar haurien de ser les claus del projecte.

En l'última part del programa es proposarà la realització de dos fanzins col·lectius inspirats en el tòpic literari del món al revés. El món al revés és una excusa temàtica per a desenrotllar una sèrie de dibuixos que tinguen un fil conductor o una narrativa, això ens obligarà a estructurar les nostres idees alhora que ens permeta expressar-nos gràficament i compartir les nostres idees, dibuixos i troballes. A més, el fanzín té com a objectiu que les classes de centres diferents es coneguen, ja que s'hauran de fer des de les dos com si es tractara d'un joc per correspondència. Així, el dibuix no només servirà per a generar complicitat entre estudiants d'una mateixa classe, sinó per a poder conéixer altres persones amb similars inquietuds, pors, humors o desitjos.

METODOLOGIA

Escuela del Garabato: “Tort és més bonic” es dividix en dos parts o grups d’exercicis, cada u amb un objectiu concret i el desenrotllament del qual ajudarà a entendre i facilitarà l’execució dels següents. Les dos parts estan compostes per 3 exercicis cada una, encara que es recomana dedicar més temps al segon bloc. Els exercicis estan pensats per a ser realitzats de manera individual o en equip de 5 o 6 membres.

La primera part són exercicis relativament senzills que ens permetran indagar en el concepte ací i ara a partir de jocs de completar frases, passejos, el fet d’intentar portar al límit el concepte de dibuixar o copiar retrats propis i aliens. Esta part ens permetrà situar-nos, esbossar una idea de qui som de manera individual i col·lectiva. Dibuixarem a partir de frases, movent-nos per l’espai i, finalment, construint un relat xicotet a partir d’un retrat.

Com que són exercicis senzills i curts els podrem dedicar entre 40 i 60 minuts per activitat, encara que repetir un mateix exercici durant diversos dies pot donar resultats més interessants. Els participants coneixen el procés i el que en un principi va poder suposar una sorpresa amb la repetició els permetrà avançar-se a les solucions quan ja coneguen el camí. Repetir un mateix exercici pot fer la sensació de perfeccionament a qui ho fa. El nombre de vegades per exercici queda a criteri del docent.

En la segona part del projecte començarem treballant la intuïció a partir de siluetes, imaginant quins objectes o animals poden amagar formes irregulars i capritxoses. Encaixar un cotxe en una forma ovalada o un elefant dins d’un triangle ens ajudarà a exercitar la creativitat davant d’un problema poc convencional. Vist

de perfil, l'elefant no sol ser triangular, però vist de front o des de dalt, ho podria ser?, i si fora un elefant amb barret d'aniversari?

La unió entre paraula i dibuix es farà més palesa, ja que demanarem als alumnes portar paraules que usen de manera familiar solament a casa. Estes paraules poden ser en qualsevol idioma, argot, neologismes i, fins i tot, inventades, i les usarem d'excusa per a començar a dibuixar, cosa que ens portarà a pensar què tanquen eixes paraules, quin tipus d'històries poden sorgir a partir de les quals. També servirà per a generar una sèrie de preguntes sobre com la classe veu el món i com podria ser un món al revés.

El món al revés és un tema clàssic en la literatura escrita i gràfica, especialment entre els segles XVIII i XIX, en què es representaven escenes, en general, del món rural, en el qual les jerarquies socials i situacions naturals funcionaven de manera diferent a l'habitual. Des d'un bou assotant un home, fins a uns peixos fora de l'aigua pescant persones. Estes escenes, encara que absurdes, eren l'excusa perfecta per a tractar amb ironia malestars socials relacionats amb el poder. El tema del món al revés ens servirà com a fil conductor per a dibuixar i escriure escenes que posteriorment seran editades en un fanzín.

La realització de la segona part és més laboriosa i es recomana dedicar més temps. En el cas del fanzín final, és recomanable fer un treball previ de generar textos i idees per a dibuixar després, i sobretot no quedar-se amb els primers resultats.

Si bé les activitats estan dissenyades seguint una progressió, este orde pot ser alterat, fins i tot obviar alguna en cas que resulte massa complexa, a excepció de l'últim exercici, "El món al revés", el qual està plantejat per a fer-lo amb una altra classe, intercanviant dibuixos per correspondència, la qual cosa necessitarà més temps de l'habitual (però a la llarga serà més satisfactori).

Tots els exercicis proposats (a excepció de l'últim) poden ser alterats segons les condicions de cada aula, el temari particular i el temps dels estudiants. Es poden retallar, combinar o ampliar. Encara que animem a la repetició, també entenem que hi haurà exercicis que resulten menys atractius. La cosa més important és que no es convertisca en una obligació. En cas que calga una modificació, es demanarà compartir l'experiència i el resultat amb els altres centres participants en el projecte.

Important: es procurarà no descartar cap dibuix, per molt mal fet o insignificant que parega. Potencialment, tots els dibuixos fets seran reutilitzables, completats o adaptats en futurs dibuixos. No hi ha traç banal, en eixa exploració/prova/gargot hi ha un camí

cap a la concreció d'un dibuix final. Es posarà a la disposició un Drive (o alguna altra plataforma d'emmagatzematge compartit) a on es podran pujar els resultats de cada activitat, per a enriquir i fomentar l'adaptabilitat de les propostes a les especificacions de cada classe.

Consell: dibuixeu amb la classe sempre que es puga.

COM USAR LA GUIA

Este recurs de dibuix està dissenyat per a realitzar de manera individual i/o grupal per persones d'entre 6 a 12 anys (encara que no exclusivament). Pel seu contingut o grau de dificultat en l'execució hi ha activitats que necessitaran més suport per part del docent. La duració dels exercicis varia entre 30 i 120 minuts.

La guia no és inamovible. Els exercicis poden ser alterats de la manera i les vegades que es vullga, per a adaptar-se a les realitats de cada aula, els recursos amb els quals es compta i altres matèries que s'estiguen tocant en el moment. Es poden aprofitar els exercicis per a explicar o pensar en els conceptes d'altres assignatures. A vegades dibuixar ajuda a aclarir nocions més abstractes.

Els participants necessiten temps per a fer els exercicis. El temps és ajustat si ens cenyim a les realitats que marquen els horaris escolars. Una manera de solucionar això és incidir en alguna part dels exercicis en comptes de fer-ho íntegrament. La repetició i el temps estan a favor del dibuix. Retalleu i augmenteu els exercicis segons siga l'estat d'ànim.

Si ajuda, introduïu un encapçalament curt que definisca l'exercici. Si l'exercici no queda clar pot ser útil resumir-lo en una sola frase o pregunta curta que servisca de detonant per a iniciar el dibuix.

Es proporcionaran els materials bàsics als quals haurem d'afegir aquells que tinguem en classe, portats de casa o trobats pels exteriors. Dibuixar és senzill i econòmic, i per a millorar la reproducció quan fem el fanzín es recomana l'ús de tinta xinesa o retolador o acrílic negre. Encara que semble avorrit, els dibuixos en blanc i negre solen ser més expressius i es reproduïxen millor.

Cada exercici estarà explicat en dos parts: notes per a docent i notes per a alumnes. En les notes per a docent hi ha informació rellevant de l'exercici, els objectius concrets i cap a on volem arribar amb este. Les notes per a alumnes són instruccions per a dur a terme l'exercici, encara que estos passos són flexibles i cal donar peu a improvisar. L'educador tindrà la guia completa per a poder alterar lliurement els enunciats de les propostes a dibuixar si ho vol així.

Alguns exercicis necessitaran unes plantilles que tindran a la seua disposició en línia per a descarregar-les.

EJERCICIOS: PRIMERA PARTE

EXERCICIS: PRIMERA PART

1. AHORA ESTAMOS TODOS TORCIDOS AQUÍ JUNTOS

1. ARA ESTEM TOTS TORTS ACÍ JUNTS

MATERIALS BÀSICS

- Folis blancs
- Retolador

MATERIALES BÁSICOS

- Folios blancos
- Rotulador

NOTA PARA DOCENTES

a) ¿De qué se trata y cómo se implementa?
Se trata de centrarse en el ahora, en el momento que se comparte en el aula, e imaginar las múltiples situaciones posibles. Aquello que deseamos o nos gustaría que sucediera en un futuro próximo. El objetivo es hacer nacer el dibujo desde nuestro interior, con las inquietudes o fortalezas que tengamos. Dibujar nos ayudará a exteriorizar esas preguntas y compartirlas.

Empezamos con un juego del lenguaje, buscando completar la oración:

AHORA TOD S ESTAMOS/SOMOS AQUÍ JUNT S

AHORA *TODAS* ESTAMOS *TORCIDAS* AQUÍ JUNTAS
AHORA *TODOS* SOMOS *ESTORNINOS* AQUÍ JUNTOS
AHORA *TODOS* ESTAMOS *COOPERANDO* AQUÍ JUNTOS
AHORA *TODAS* SOMOS *DIBUJANTES* AQUÍ JUNTAS

Cada participante deberá escribir unas cuantas frases para después dibujarlas (aunque la tarea de dibujarla deberá ser sorpresa, así las frases pueden llegar a ser absurdas y resultará hilarante el momento de ilustrarlas)

La idea es empezar a entablar una relación entre la palabra y el dibujo, relación de la que nos iremos aprovechando conforme avance el proyecto.

Este ejercicio de dibujo es una variación del libro *We are all now* de Daniel Tucker en la que indagaba sobre cómo la construcción de ciertas frases de carácter universalista en los medios de comunicación, buscaban la implicación de las personas para con agendas sociales concretas.

b) Tiempo / repetición
El ejercicio permite múltiples repeticiones según las variantes que queramos proponer. Podemos cambiar los tiempos verbales o agregando condicionales que nos permitan rizar el rizo del lema. Es un ejercicio corto que nos ayuda a despertarnos y ponernos en acción. Pueden repetirlo al inicio de cada sesión. Con cada repetición el dibujante estará más atento a lo que escribe, pues ya sabe que después tendrá que dibujarlo, así que para mantener la sorpresa se puede pedir que dibujen las frases que han intercambiado con otros compañeros.

NOTA PARA ESTUDIANTES

a) En grupo hacer una lista con diferentes alternativas para completar la frase:

AHORA TOD S ESTAMOS/SOMOS AQUÍ JUNT S

b) Empezar con frases absurdas y/o cotidianas, como por ejemplo:

AHORA TODOS SOMOS UN HELADO DERRETIDO AQUÍ JUNTOS

o *AHORA TODAS ESTAMOS PREPARADAS AQUÍ JUNTAS* etc

y continuar con frases que respondan a vuestro estado de ánimo actual, a un deseo o una visión del futuro. Completar al menos 20 diferentes respuestas.

c) Cada uno coge 3 folios A4 y doblarlos por la mitad como si fueran un cuadernillo de 12 páginas, y escoge las 4 frases que más le representen, las 4 frases que le parezca imposibles y 4 frases que crea no tienen nada que ver con uno.

d) Escribe cada una de las frases en la parte inferior de cada página.

e) Intercambia el cuadernillo con otra persona y dibuja las frases escogidas por esta. Si no sabes cómo dibujarla, piensa en la acción de la que habla o en un objeto que la involucre. Dibujalo como símbolo del sentido de la frase.

f) Los dibujos no tienen que ser literales, la frase ya nos está contando algo, el dibujo puede ilustrar al pie de la letra o proponer otro punto de vista, quizá más irónico y crítico.

g) Comparte con los demás los resultados.

NOTES PER A DOCENTS

a) De què es tracta i com s'implementa?
Es tracta de centrar-se en el concepte ara, en el moment en què es compartix a l'aula, i imaginar les múltiples situacions possibles. Allò que desitgem o ens agradaria que succeïra en un futur pròxim. L'objectiu és fer nàixer el dibuix des del nostre interior, amb les inquietuds o fortaleses que tinguem. Dibuixar ens ajudarà a exterioritzar eixes preguntes i compartir-les.

Comencem amb un joc del llenguatge, buscant completar l'oració:

ARA TOTS/TOTES ESTEM/SOM ACÍ JUNTS/JUNTES

ARA *TOTES* ESTEM *TORTES* ACÍ JUNTES
ARA *TOTS* SOM *ESTORNELLS* ACÍ JUNTS
ARA *TOTS* ESTEM *COOPERANT* ACÍ JUNTS
ARA *TOTES* SOM *DIBUIXANTS* ACÍ JUNTES

Cada participant haurà d'escriure unes quantes frases per a després dibuixar-les (encara que la tasca de dibuixar haurà de ser sorpresa, així les frases poden arribar a ser absurdes i resultarà hilarant el moment d'il·lustrar-les).

La idea és començar a entaular una relació entre la paraula i el dibuix, relació de la qual ens anirem aprofitant segons avance el projecte.

Este exercici de dibuix és una variació del llibre *We are all ... now* de Daniel Tucker, en què indagava sobre com la construcció d'unes certes frases de caràcter universalista en els mitjans de comunicació buscava la implicació de les persones envers agendes socials concretes.

b) Temps/repetició

L'exercici permet múltiples repeticions segons les variants que vullguem proposar. Podem canviar els temps verbals o agregar condicionals que ens permeten filar encara més prim el lema. És un exercici curt que ens ajuda a despertar-nos i posar-nos en acció. Poden repetir-lo a l'inici de cada sessió. Amb cada repetició el dibuixant estarà més atent al que escriu, perquè ja sap que després haurà de dibuixar-ho, així que per a mantindre la sorpresa es pot demanar que dibuixen les frases que han intercanviat amb altres companys.

NOTES PER A ALUMNES

a) En grup, fer una llista amb diverses alternatives per a completar la frase:

ARA TOTS/TOTES ESTEM/SOM _____ ACÍ JUNTS/JUNTES

b) Començar amb frases absurdes i/o quotidianes, com per exemple:

ARA TOTS SOM UN GELAT FOS ACÍ JUNTS

o *ARA TOTES ESTEM PREPARADES ACÍ JUNTES* etc.

i continuar amb frases que responguen al vostre estat d'ànim actual, a un desig o una visió del futur. Completar almenys 20 respostes diferents.

c) Cada u agarra 3 folis A4 i els dobla per la mitat com si foren un quadernet de 12 pàgines, i tria les 4 frases que més el representen, les 4 frases que li semblen impossibles i 4 frases que crega que no tenen res a vore amb si mateix.

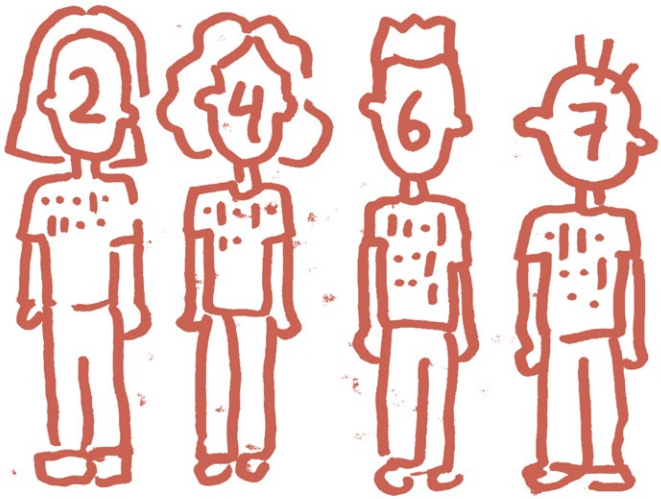
d) Escriu cada una de les frases en la part inferior de cada pàgina.

e) Intercanvia el quadernet amb una altra persona i dibuixa les frases triades per esta. Si no saps com dibuixar-la, pensa en l'acció de la qual parla o en un objecte que la involucre. Dibuixa-ho com a símbol del sentit de la frase.

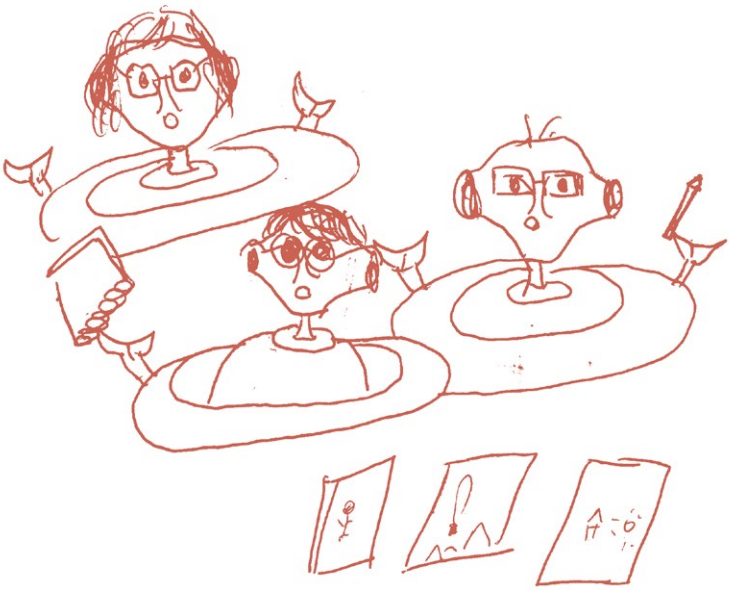
f) Els dibuixos no han de ser literals, la frase ja ens està contant alguna cosa, el dibuix pot il·lustrar al peu de la lletra o proposar un altre punt de vista, potser més irònic i crític.

g) Compartix amb els altres els resultats.

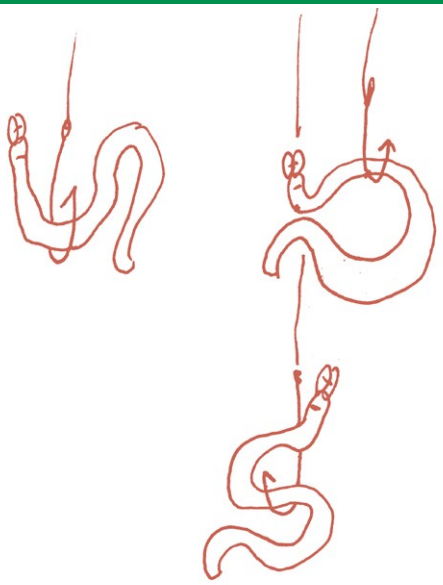
AHORA TODAS ESTAMOS del CHILL AQUÍ JUNTAS



AHORA TODAS SEREMOS UN ALGORITMO AQUÍ JUNTAS



AHORA TODAS SOMOS ALIENÍGENES AQUÍ JUNTAS



AHORA TODAS SOMOS GUSANOS AQUÍ JUNTAS

2. DIBUJOS SIN MANOS

De preferencia este bloque debe realizarse al aire libre los días de sol, aunque si está nublado también puede hacerse en interior.

---

2. DIBUIXOS SENSE MANS

Preferentment, este bloc s'ha de realitzar a l'aire lliure els dies de sol, encara que si està ennuvolat també es pot fer en interior.

MATERIALS BÀSICS

- *Guixos de colors*
- *Retoladors*
- *Acrílic negre*
- *Paper continu blanc*
- *Cinta de pintar*
- *Tisores*
- *Corda*

ALTRES MATERIALS

Branques, pals de granera, teles velles

MATERIALES BÁSICOS

- Tizas de colores
- Rotuladores
- Acrílico negro
- Papel continuo blanco
- Cinta de carrocero
- Tijeras
- Cuerda

OTROS MATERIALES

Ramas, palos de escoba, telas viejas

NOTA PARA DOCENTES

a) ¿De qué se trata y cómo se implementa?
Estos ejercicios son para reflexionar sobre qué significa dibujar, si es que solo lo hacemos con lápiz y papel o si podríamos realizarlo sin necesidad de sujetar con la mano el rotulador. Son ejercicios para dibujar utilizando herramientas poco habituales o usar las tradicionales de otro modo. Las propuestas sirven para separarnos de la mesa e invitarnos a explorar nuestro entorno más próximo (el patio) con el objetivo de crear imágenes con aquello que podamos encontrar. La improvisación será nuestra aliada y el error nuestro amigo. Si en las sesiones anteriores se había explorado la intuición y la línea como elementos principales, aquí dejaremos que la improvisación tome protagonismo.

Si hace un día soleado podremos salir al patio y dibujar las sombras que se desplazan por el suelo: cada 5 minutos se trazan líneas de colores distintos por la sombra proyectada, obteniendo un arco iris que es en realidad el tiempo transcurrido. También podemos hacer dibujos efímeros, cuya duración dependerá del viento o la actividad que haya alrededor: tirar una cuerda y ver qué figura genera, o usar la cuerda como si fuera el trazo de un rotulador. Recolectar hojas, ramas y piedras para ordenarlas en el suelo hasta conseguir personajes, animales, vehículos, etc.

El ejercicio también plantea que dibujamos mientras caminamos, podemos usar dispositivos que nos geolocalizan, aunque también podemos usar un vaso de plástico lleno de pintura con un pequeño agujero abajo. Recorreremos el patio dejando un rastro de pintura a nuestro paso. Aunque sí nos preocupa que la pintura no se vaya podemos usar trocitos de hielo, pistolas de agua o arena fina.

Si es un día nublado y preferimos quedarnos en el aula, podemos despejarla y cubrir el suelo con papel continuo, nos ataremos los unos a los otros e intentaremos dibujar usando el cuerpo del compañero, o simplemente ver que trazo generamos si rodamos por el suelo con un rotulador atado al pie. Si esto no es suficiente movimiento, se puede atar una tiza a un palo y varias cuerdas a este, luego tiraremos de todas a la vez haciendo un dibujo mientras evitamos el del otro.

b) Tiempo / Repetición.
Cada ejercicio se puede hacer entre 40 y 60min. Con la repetición iremos perfeccionando los resultados, aprendiendo de los errores u efectos que conseguimos utilizando tal o cual objeto.

NOTA PARA ESTUDIANTES

PARA DÍAS DE SOL

2.1
Sal al patio y dibuja sobre el suelo las sombras que encuentres de manera natural: plantas, mobiliario, edificios, compañeros que se quedan muy quietos, etc. ¡No tardes! La sombra se te mueve. Espera 5 minutos y vuelve a dibujar la misma sombre usando una tiza de otro color. Repite la acción tras otros 5 minutos y siempre cambiando de color. ¿Qué ha pasado?¿La sombra ha cambiado mucho?

2.2
La cuerda es una línea, puede ser recta o torcida ¿Puedes dibujar con ella? Coge un pedazo de cuerda y tírala al suelo ¿que forma a hecho? Marca la forma con una tiza y vuelve a lanzarla. También puedes recortar un papel de color imitando la forma que ha generado la cuerda. ¿A qué se parece?

2.3
En grupo recolectar piedras, hojas y ramas que encuentres por el patio. Clasifíquenlas según un criterio que hayan consensuado y ordénenlas formando figuras. Por ejemplo las piedras pueden ser puntos, las ramas trazos, las hojas masas de color.

2.4
Haz un pequeño agujero en un vaso de plástico y tápalo con cinta. Rellena el vaso con acrílico o alguna otra pintura un poco diluida en agua. Situate en el patio y, con cuidado, quita la cinta del agujero. Empieza a caminar sujetando el vaso de modo que la tinta marque tu recorrido. Si no quieres limpiar después, puedes hacer lo mismo usando arena fina en vez de pintura.

2.5
En un día de mucho sol, rellena pistolas de agua y empieza a dibujar en el suelo con ella ¿Cuánto tiempo tardará en que desaparezca el dibujo por el sol? Puedes completarlo usando elementos de la naturaleza.

PARA DÍAS NUBLADOS

2.6
a) Traer de casa cartones, bricks, botellas de plástico, un cepillo de dientes viejo, un peine roto, trozos de tela, papeles viejos, plásticos, bolsas, etc. Date una vuelta por el patio o un parque. Recoge ramas secas, hojas y otras plantas. También puedes coger piedras con formas curiosas.

b) Convierte los elementos encontrados en pinceles. ¿De qué manera? Puedes recortarlos, o plegarlos como un tubito largo, o envolver su parte superior con cinta de carrocero y hacerles cortes verticales en la parte inferior, entre otras cosas. La idea es que el resultado final sea un objeto que pueda sujetar con comodidad por la parte superior, y remojar en tinta o pintura en su extremo inferior.

c) Remoja tu nuevo pincel en tinta china y, sobre un pliego de papel continuo, haz líneas rectas, y formas simples (como círculos, triángulos o cuadrados). Haz otro pincel y vuelve a probar. Diferente material te dará diferente trazo ¿qué puedes dibujar con él?

2.7
Despeja el aula y tapa el suelo con papel continuo. Entre 2 o más participantes átense por alguna de las extremidades con un rotulador en medio. Intenten dibujar moviéndose a la vez. Si no quieres atarte a nadie, puedes coger un rotulador rodar por el suelo ¿qué dibujo saldrá de tu pirueta?

2.8
Ata un carboncillo o un rodillo o uno de tus pinceles reciclados a un palo y muchas cuerdas a este. Cada participante tirará de un extremo de la cuerda. Intenten dibujar moviéndose de manera coordinada.

2.9
En una mesa, siéntate frente a otra persona con un folio en medio. Cada una sujeta un rotulador con la mano izquierda y con la mano derecha sujeta la mano del compañero que tiene el rotulador. Dibujen a la vez moviendo la mano del compañero.

NOTES PER A DOCENTS

a) De què es tracta i com s'implementa?
Estos exercicis són per a reflexionar sobre què significa dibuixar, si és que només ho fem amb llapis i paper o si podríem realitzar-ho sense necessitat de subjectar amb la mà el retolador. Són exercicis per a dibuixar utilitzant ferramentes poc habituals o usar les tradicionals d'una altra manera. Les propostes servixen per a separar-nos de la taula i convidar-nos a explorar el nostre entorn més pròxim (el pati) amb l'objectiu de crear imatges amb allò que puguem trobar. La improvisació serà la nostra aliada i l'error el nostre amic. Si en les sessions anteriors s'havia explorat la intuïció i la línia com a elements principals, ací deixarem que la improvisació prenga protagonisme.

Si fa un dia solejat podrem eixir al pati i dibuixar les ombres que es desplacen pel sòl: cada 5 minuts es tracen línies de colors diferents per l'ombra projectada, i s'obté un arc de Sant Martí que és, en realitat, el temps transcorregut. També podem fer dibuixos efímers, la duració dels quals dependrà del vent o l'activitat que hi haja al voltant: tirar una corda i vore quina figura genera, o usar la corda com si fora el traç d'un retolador. Recol·lectar fulles, branques i pedres per a ordenar-les en el sòl fins a aconseguir personatges, animals, vehicles, etc.

L'exercici també planteja que dibuixem mentres caminem, podem usar dispositius que ens geolocalitzen, encara que també podem usar un got de plàstic ple de pintura amb un xicotet forat per baix. Recorrerem el pati deixant un rastre de pintura al nostre pas. Encara que si ens preocupa que la pintura no se'n vaja, podem usar trossets de gel, pistoles d'aigua o arena fina.

Si és un dia ennuvolat i preferim quedar-nos a l'aula, podem buidar-la i cobrir el sòl amb paper continu, ens lligarem els uns als altres i intentarem dibuixar usant el cos del company, o simplement vore quin traç generem si rodem pel sòl amb un retolador lligat al peu. Si això no és moviment suficient, es pot lligar un guix a un pal i diverses cordes a este, després tirarem de totes alhora fent un dibuix mentres evitem el de l'altre.

b) Temps/repetició
Cada exercici es pot fer entre 40 i 60 min. Amb la repetició anirem perfeccionant els resultats, aprenent dels errors o els efectes que aconseguim utilitzant un o un altre objecte.

NOTES PER A ALUMNES

PER A DIES DE SOL

2.1
a) Ix al pati i dibuixa sobre el sòl les ombres que trobes de manera natural: plantes, mobiliari, edificis, companys que es queden molt quiets, etc. No tardes! L'ombra es mou. Espera 5 minuts i torna a dibuixar la mateixa ombra usant un guix d'un altre color. Repetix l'acció després de 5 minuts més i sempre canviant de color. Què ha passat? L'ombra ha canviat molt?

2.2
b) La corda és una línia, pot ser recta o torta. Pots dibuixar amb esta? Agarra un tros de corda i llança-la al sòl, quina forma ha fet? Marca la forma amb un guix i torna a llançar-la. També pots retallar un paper de color imitant la forma que ha generat la corda. A què se sembla?

2.3
c) En grup, arreplegar pedres, fulles i branques que trobeu pel pati. Classifiqueu-les segons un criteri que hàgeu consensuat i ordeneu-les formant figures. Per exemple, les pedres poden ser punts, les branques traços, les fulles masses de color.

2.4
d) Fes un forat xicotet en un got de plàstic i tapa'l amb cinta. Ompli el got amb acrílic o alguna altra pintura un poc diluïda en aigua. Situa't al pati i, amb cura, lleva la cinta del forat. Comença a caminar subjectant el got de manera que la tinta marque el teu recorregut. Si no vols netejar després, pots fer el mateix usant arena fina en comptes de pintura.

2.5
e) En un dia de molt de sol, ompli pistoles d'aigua i comença a dibuixar en el sòl amb esta. Quant de temps tardarà que desaparega el dibuix pel sol? Pots completar-lo usant elements de la naturalesa.

PER A DIES ENNUVOLATS

2.6
a) Portar de casa cartons, brics, botelles de plàstic, un raspall de dents vell, una pinta trencada, trossos de tela, papers vells, plàstics, bosses, etc. Fes un volt pel pati o un parc. Arreplega branques seques, fulles i altres plantes. També pots agarrar pedres amb formes curioses.

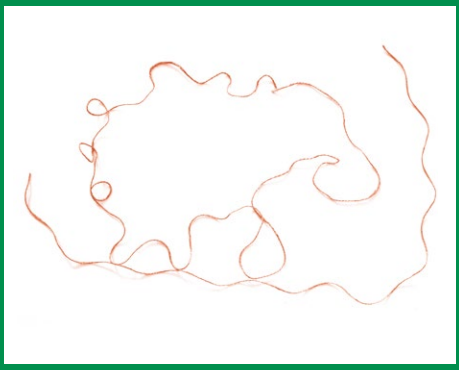
b) Transforma els elements trobats en pinzells. De quina manera? Pots retallar-los, plegar-los com un tubet llarg, o embolicar la part superior amb cinta de pintar i fer-los talls verticals en la part inferior, entre altres coses. La idea és que el resultat final siga un objecte que es puga subjectar amb comoditat per la part superior i banyar-lo en tinta o pintura en l'extrem inferior.

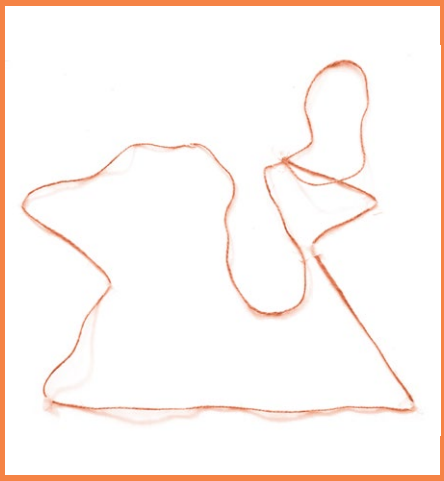
c) Remulla el teu pinzell nou en tinta xinesa i, sobre un plec de paper continu, fes línies rectes i formes simples (com ara cercles, triangles o quadrats). Fes un altre pinzell i torna a provar. Diferent material et donarà un traç diferent, què pots dibuixar amb este?

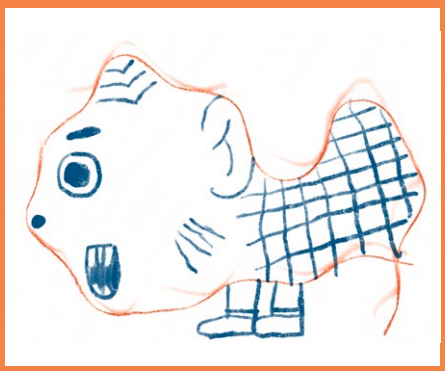
2.7
d) Buida l'aula i tapa el sòl amb paper continu. Entre 2 o més participants lligueu-vos per alguna de les extremitats amb un retolador al mig. Intenteu dibuixar movent-vos alhora. Si no vols lligar-te a ningú, pots agarrar un retolador i rodar pel sòl, quin dibuix eixirà de la teua pirueta?

2.8
e) Lliga un carbonet o un corró, o un dels teus pinzells reciclats, a un pal i moltes cordes a este. Cada participant tirarà d'un extrem de la corda. Intenteu dibuixar movent-vos de manera coordinada.

2.9
f) En una taula, assenta't enfront d'una altra persona amb un foli al mig. Cada una subjecta un retolador amb la mà esquerra i amb la mà dreta subjecta la mà del company que té el retolador. Dibuixeu alhora movent la mà del company.







3. RETRATOS RECORTADOS / RETRATOS COMBINADOS

3. RETRATS RETALLATS / RETRATS COMBINATS

MATERIALS BÀSICS

- Fotocòpies de fotos de carnet o retrats de revistes, grandària A4
- Retoladors
- Tisores
- Pinzell
- Tinta

MATERIALES BÁSICOS

- Fotocopia de fotos carnet o similares en tamaño A4
- Rotuladores
- Tijeras
- Pincel
- Tinta

NOTA PARA DOCENTES

a) ¿De qué se trata y cómo se implementa?
Este es un ejercicio de interpretación y reconocimiento. Sobre cómo se ordena la información visual para generar una imagen en mosaico y cómo funciona. Si buscamos en fotografías de grandes áreas geográficas casi nunca (por no decir nunca) encontraremos personas, aunque se trate de zonas urbanas. Esto es porque las fotografías aéreas y satelitales que se suelen usar, son generadas gracias a un mosaico de pequeñas fotografías cuya medida mínima es superior a una cabeza humana. De este modo se puede captar grandes objetos que usando un único lente, no seríamos capaces de cubrir. No solo se fotografía de este modo nuestro planeta, también las imágenes que nos llegan del espacio han sido generadas, a groso modo, por una cantidad inmensa de pequeños registros ordenados en mosaico.

Este ejercicio nos propone dibujar a partir de imágenes construidas a manera de mosaico, rellenando los espacios que quedan entre elemento y elemento. Partiremos de una retrato fotográfico, esto puede ser una fotografía tipo pasaporte o alguna saca de revista, ampliadas a un A4. La imagen se recortará en un número concreto de piezas iguales y se empezará a jugar quitando algunas de estas, de modo que aquel que dibuja no tiene la información completa y debe rellenar esos vacíos.
Esta manera de dibujar a partir de un elemento en cuadrícula es algo que se usa en el dibujo realista para conservar las proporciones del modelo. Sin embargo, si esa cuadrícula está alterada, el resultado será un retrato extraño e inquietante. Quizá hasta humorístico.

Al final tendremos una serie de retratos torcidos a los que se les puede agregar una historia alrededor. ¿De quién se trata? ¿Qué es lo que hace?¿Qué es lo que anda buscando?¿Se conocen entre ellos?

Será necesario descargar las plantillas del ejercicio en pdf para una facilitar el trabajo.

b) Tiempo / repetición
Este ejercicio tiene una duración de entre 45 y 60 minutos. Se puede repetir el juego buscando distintas combinaciones de mosaicos con una o más fotografías, agregando variantes si asi se desea.

NOTA PARA ESTUDIANTES

3.1
a) Amplia una fotografía propia tamaño pasaporte o un retrato fotográfico de alguna revista a formato A4. Puedes usar la plantilla descargada en el reverso del folio.

b) Recorta una fotocopia de retrato en cuadrados del mismo tamaño según la plantilla. Si no la has usado los cuadrados pueden ser de 4cm por lado, en una cuadrícula de 5x7 (35 piezas en total).

c) Al azar quita 15 cuadrados y vuelve a construir el retrato usando los 20 restantes. Dibuja el resultado en medio folio A4.

d) Quita al azar 8 cuadrados más y vuelve a construir el retrato usando los 12 restantes. Dibuja el resultado en medio folio A4.

3.2
a) Intercambia cuadrados con los demás participantes y vuelvan a hacer el retrato combinado entre varios. El nuevo retrato puede tener más de dos ojos, no tener boca, etc. Si las piezas no encajan no te preocupes, puedes solucionarlo en el siguiente paso.

b) Dibuja el resultado del nuevo personaje en un folio A4 arreglando aquellas partes que no encajaban bien por falta o exceso de información. Puedes pegar algunas de las partes para combinar dibujo y fotografía. Puedes dibujar con rotuladores o con tinta china.

c) Alrededor del personaje escribe una historia sobre este. ¿Cómo se llama?¿Qué hace durante el día?¿De qué se alimenta?¿Qué hace los fines de semana?.

d) Junta todos los retratos en un único mural. Es un mosaico de caras nuevas. ¿puedes reconocer a alguien?.

NOTES PER A DOCENTS

a) De què es tracta i com s'implementa?
Este és un exercici d'interpretació i reconeixement. Sobre com s'ordena la informació visual per a generar una imatge en mosaic i com funciona. Si busquem en fotografies de grans àrees geogràfiques, quasi mai (per no dir mai) trobarem persones, encara que es tracte de zones urbanes. Això és perquè les fotografies aèries i satel·litàries que se solen usar són generades gràcies a un mosaic de fotografies xicotetes la mida mínima de les quals és superior a un cap humà. D'esta manera es poden captar grans objectes que usant un únic lent no seríem capaços de cobrir. No només es fotografia d'esta manera el nostre planeta, també les imatges que ens arriben de l'espai han sigut generades, grosso modo, per una quantitat immensa de registres xicotets ordenats en mosaic.

Este exercici ens proposa dibuixar a partir d'imatges construïdes a manera de mosaic, omplint els espais que queden entre element i element. Partirem d'un retrat fotogràfic, això pot ser una fotografia tipus passaport o alguna extreta de revista, ampliades a un A4. La imatge es retallarà en un nombre concret de peces iguals i es començarà a jugar llevant algunes d'estes, de manera que aquell que dibuixa no té la informació completa i ha d'omplir eixos buits.

Esta manera de dibuixar a partir d'un element en quadrícula s'usa en el dibuix realista per a conservar les proporcions del model. No obstant això, si eixa quadrícula està alterada, el resultat serà un retrat estrany i inquietant. Potser fins i tot humorístic.

Al final tindrem una sèrie de retrats torts als quals se'ls pot agregar una història al voltant. De qui es tracta? Què és el que fa? Què és el que està buscant? Es coneixen entre ells?

Serà necessari descarregar les plantilles de l'exercici en PDF per a facilitar el treball.

b) Temps/repetició
Este exercici té una duració d'entre 45 i 60 minuts. Es pot repetir el joc buscant diferents combinacions de mosaics amb una o més fotografies, agregant variants si es vol així.

NOTES PER A ALUMNES

3.1
a) Amplia una fotografia pròpia de grandària de passaport o un retrat fotogràfic d'alguna revista a format A4. Pots usar la plantilla descarregada en el revers del foli.

b) Retalla una fotocòpia de retrat en quadrats de la mateixa grandària segons la plantilla. Si no l'has usada, els quadrats poden ser de 4cm per costat, en una quadrícula de 5x7 (35 peces en total).

c) A l'atzar lleva 15 quadrats i torna a construir el retrat usant els 20 restants. Dibuixa el resultat en mig foli A4.

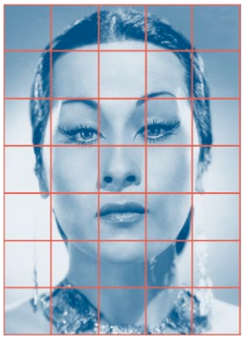
d) Lleva a l'atzar 8 quadrats més i torna a construir el retrat usant els 12 restants. Dibuixa el resultat en mig foli A4.

3.2
a) Intercanvia quadrats amb els altres participants i torneu a fer el retrat combinat entre diversos. El nou retrat pot tindre més de dos ulls, no tindre boca, etc. Si les peces no encaixen no et preocupes, ho pots solucionar en el pas següent.

b) Dibuixa el resultat del nou personatge en un foli A4 arreglant aquelles parts que no encaixaven bé per falta o excés d'informació. Pots pegar algunes de les parts per a combinar dibuix i fotografia. Pots dibuixar amb retoladors o amb tinta xinesa.

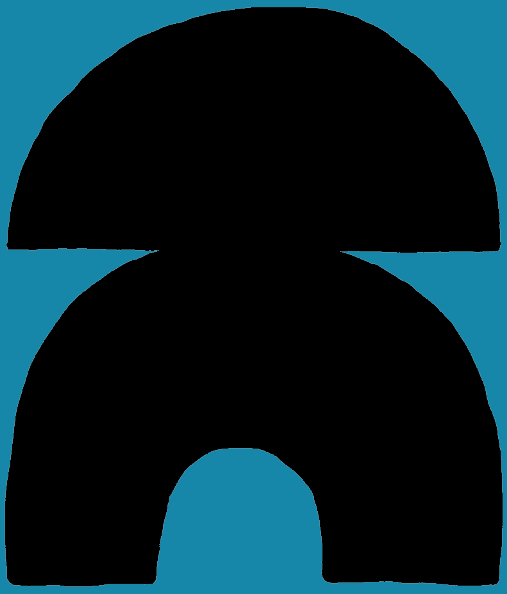
c) Al voltant del personatge escriu una història sobre ell. Com li diuen? Què fa durant el dia? De què s'alimenta? Què fa els caps de setmana?

d) Junta tots els retrats en un únic mural. És un mosaic de cares noves. Pots reconéixer algú?



EJERCICIOS: SEGUNDA PARTE

EXERCICIS: PART DOS



4. UN FANTASMA DEBAJO DE LA MANTA

4. UN FANTASMA DAVALL DE LA MANTA

MATERIALS BÀSICS

- *Full blanc A4*
- *Retoladors*
- *Papers de colors*
- *Pegament en barra*
- *Paper continu*
- *Pinzells*
- *Tinta xinesa*
- *Acrílic*

ALTRES MATERIALS

Manta, cartó, objectes de l'aula

MATERIALES BÁSICOS

- Folio blanco A4
- Rotuladores
- Papeles de colores
- Pegamento en barra
- Papel continuo
- Pinceles
- Tinta china
- Acrílico

OTROS MATERIALES

Manta, cartón, objetos del aula

NOTA PARA DOCENTES

a) ¿De qué se trata y cómo se implementa?
Trabajamos la intuición antes que el realismo. Hasta ahora hemos ido trabajando a base de líneas regulares e irregulares, tanto a la hora de realizar los autorretratos y los garabatos, como en los collage dibujados. Sin embargo la línea es un concepto, una idea que hemos adquirido al conceptualizar en dos dimensiones la forma de los volúmenes tridimensionales, hemos colocado ahí la línea porque nos ayuda a definir la representación del objeto físico real. La línea es una abstracción, no existe en el mundo real sino que es el límite de lo que alcanzamos a ver en un volumen.

En este ejercicio se explorará la idea de silueta y aquello que pueda contener, creando formas irregulares a partir de objetos reales que luego iremos rellenando con aquello que creamos pueda haber escondido bajo esas formas, buscando soluciones menos obvias.

Este ejercicio está inspirado en el teatro de sombras chinas donde se usan las siluetas proyectadas para contar historias. En este caso empezaremos con las formas de cartón que vienen en la caja de recursos sobre un papel y marcando con rotulador su contorno. Al ser formas básicas se pueden combinar entre ellas hasta generar una figura de mayor tamaño. Una vez realizada la silueta hay que completarla dibujando en su interior. También pueden usar objetos que tengan por clase (o salir al patio y encontrar aquellos que les parezca más interesantes). Se trata de un ejercicio que nos invita a usar las cosas de una manera distinta a la habitual, agudizando el ingenio para sacar diferentes dibujos partiendo de las mismas siluetas. Esto obligará al dibujante a

imaginar qué forma debería tener este animal o vehículo o desde que punto de vista lo dibujará para que entre en la silueta.

Una alternativa al ejercicio planteado es elaborar vuestras propias siluetas de cartón, las que se usarán como plantillas intercambiables. O apilar objetos y cubrirlos con una manta, de tal manera que lo que hay debajo de ella no sea fácil de adivinar por quienes la dibujen.

Al realizar este ejercicio podemos poner en valor el estudio analítico de las formas, cómo se muestran de manera individual y en conjunto, además de las interpretaciones que salen de éstas.

Este ejercicio requiere la colaboración entre los participantes.

b) Tiempo / Repetición.
Este ejercicio se puede dividir en dos partes: dibujos hechos a partir de siluetas con cartón, y dibujos hechos a partir de siluetas de objetos cotidianos. Cada sección durará alrededor de 45 minutos cada una, pudiéndose realizar a continuación o en días diferentes.

NOTA PARA ESTUDIANTES

4.1
a) En grupos de 3/4 participantes. Cada uno cogerá una figura de cartón y marcará su contorno en el papel tantas veces como participantes hayan.

b) En 1 minuto rellenar el interior de una de las figuras dibujadas con aquello que esta les sugiera (un animal o un vehículo, por ejemplo). Pasar la hoja de papel al compañero.

c) Rellenar la siguiente figura del folio recibido sin repetir lo que el compañero anterior ya ha dibujado. Pasar la hoja al compañero hasta que todas las figuras sean completadas.

4.2
a) En grupos de 5 participantes. Escoger 3 o más figuras de cartón y disponerlas una a continuación de otra y dibujar el contorno que generan como si se tratase de una sola figura.

b) Cambiar el orden de las figuras y volver a dibujar el contorno. Hacer tantas combinaciones como les sea posible.

c) Repasar el interior de las siluetas resultantes con tinta china de modo que quede una figura completamente negra. ¿Qué ha salido?¿Qué les sugieres?¿Es algo vivo o una máquina? Escriban un nombre al pie de la misma.

4.3
En equipo, poner un papel continuo grande en el suelo. Busquen objetos en el aula de distinto tamaño y colócalos sobre el papel. Pueden estar en su posición habitual o tumbados o de cabeza, etc. Marquen la silueta de estos como lo hicieron con las figuras de cartón. Pinten el interior de las figuras de un color y el exterior de otro.

NOTES PER A DOCENTS

a) De què es tracta i com s'implementa?
Treballem la intuïció abans que el realisme. Fins ara hem anat treballant a còpia de línies regulars i irregulars, tant a l'hora de fer els autoretrats i els gargots com en els collages dibuixats. No obstant això, la línia és un concepte, una idea que hem adquirit conceptualitzant en dos dimensions la forma dels volums tridimensionals, hem col·locat ací la línia perquè ens ajuda a definir la representació de l'objecte físic real. La línia és una abstracció, no existix en el món real, sinó que és el límit del que arribem a vore en un volum.

En este exercici s'explorarà la idea de silueta i allò que puga contindre, creant formes irregulars a partir d'objectes reals que després anirem omplint amb allò que pensem que puga haver amagat davall d'eixes formes, buscant solucions menys òbvies.

Este exercici està inspirat en el teatre d'ombres xineses, en el qual s'usen les siluetes projectades per a contar històries. En este cas començarem amb les formes de cartó que venen en la caixa de recursos sobre un paper i marcant amb retolador el seu contorn. Com que són formes bàsiques es poden combinar entre si fins a generar una figura de més grandària. Una vegada realitzada la silueta, cal completar-la dibuixant en el seu interior. També podeu usar objectes que tingueu per classe (o eixir al pati i trobar aquells que vos pareguen més interessants). Es tracta d'un exercici que ens convida a usar les coses d'una manera diferent de l'habitual, aguditzant l'enginy per a obtindre dibuixos diferents partint de les mateixes siluetes. L'interior de les siluetes es pot omplir amb elements amb els quals estiga d'acord tota la classe, com ara algun

animal o vehicle. Això obligarà el dibuixant a imaginar quina forma hauria de tindre este animal o vehicle o des de quin punt de vista el dibuixarà perquè entre en la silueta.

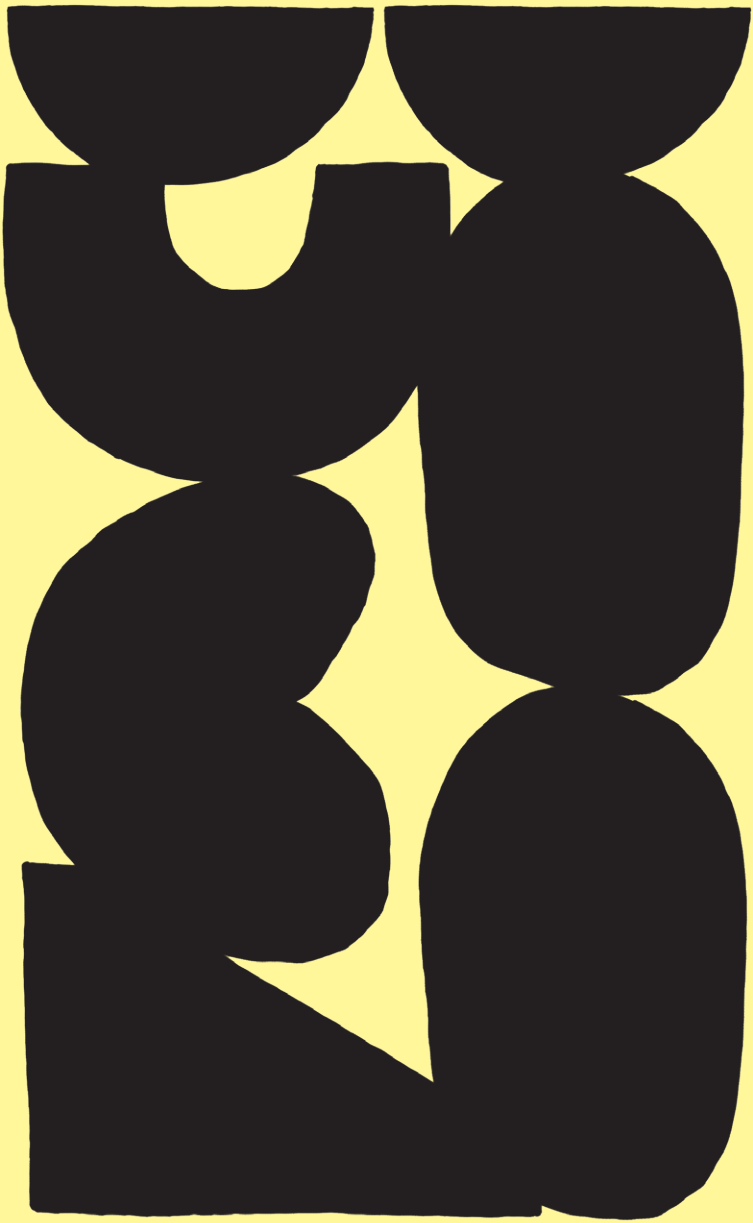
Una alternativa a l'exercici plantejat és elaborar les vostres pròpies siluetes de cartó, les quals s'usaran com a plantilles intercanviables. O apilar objectes i cobrir-los amb una manta, de tal manera que el que hi haja davall d'esta no siga fàcil d'endevinar pels qui la dibuixen.

Quan fem este exercici podem fer valdre l'estudi analític de les formes, com es mostren de manera individual i en conjunt, a més de les interpretacions que ixen d'estes.

Este exercici requerix la col·laboració entre els participants.

b) Temps/repetició

Este exercici es pot dividir en dos parts: dibuixos fets a partir de siluetes amb cartó i dibuixos fets a partir de siluetes d'objectes quotidians. Cada secció durarà al voltant de 45 minuts i es poden fer a continuació o en dies diferents.



NOTES PER A ALUMNES

4.1
a) En grups de 3/4 participants. Cada un dels alumnes agarrarà una figura de cartó i marcarà el seu contorn en el paper tantes vegades com participants hi haja.

b) En 1 minut s'ha d'omplir l'interior d'una de les figures dibuixades amb allò que esta els suggerisca (un animal o un vehicle, per exemple). Passeu el full de paper al company.

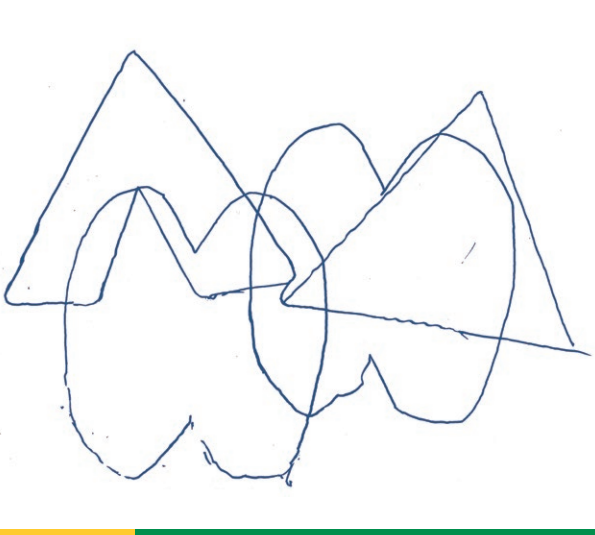
c) Ompliu la figura següent del foli rebut sense repetir el que el company anterior ja ha dibuixat. Passeu el full al company fins que totes les figures estiguen completades.

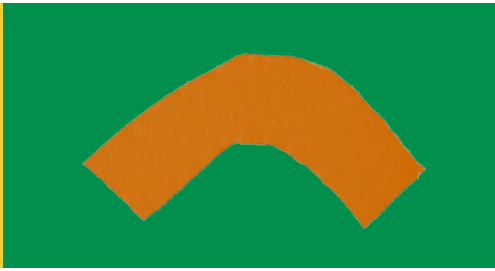
4.2
a) En grups de 5 participants. Trieu 3 figures o més de cartó i disposeu-les una a continuació de l'altra i dibuixeu el contorn que generen com si es tractara d'una sola figura.

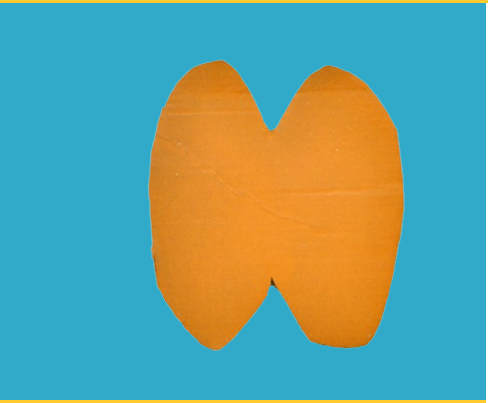
b) Canvieu l'orde de les figures i torneu a dibuixar el contorn. Feu tantes combinacions com vos siga possible.

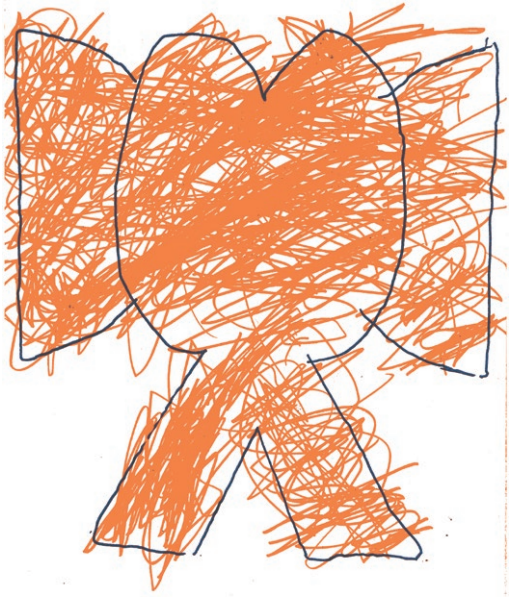
c) Repasseu l'interior de les siluetes resultants amb tinta xinesa de manera que quede una figura completament negra. Què ha eixit? Què vos suggerix? És alguna cosa viva o una màquina? Escriviu un nom al peu d'esta.

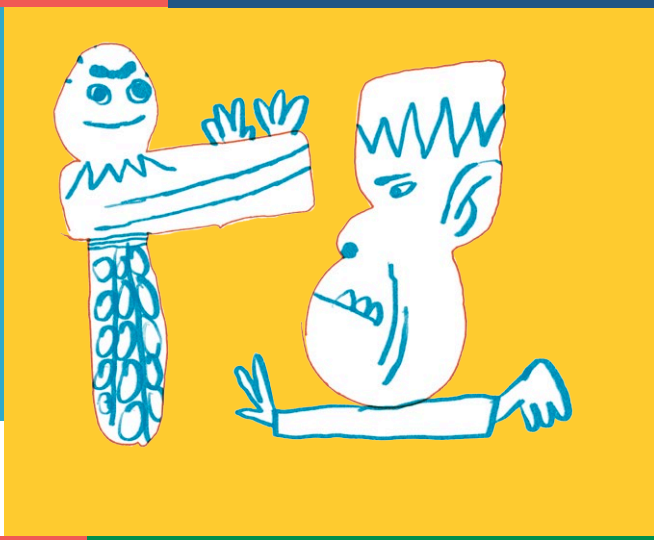
4.3
En equip, poseu un paper continu gran en el sòl. Busqueu objectes a l'aula de grandària diferent i col·loqueu-los sobre el paper. Poden estar en la seua posició habitual o tombats o de cap, etc. Marqueu la silueta d'estos com ho vau fer amb les figures de cartó. Pinteu l'interior de les figures d'un color i l'exterior d'un altre.











5. CORTANDO PAPEL, CONTANDO PALABRAS

5. TALLANT PAPER, COMPTANT PARAULES

MATERIALS BÀSICS

- Cartolines de color
- Tisores
- Acrílics

MATERIALES BÁSICOS

- Cartulinas de color
- Tijeras
- Acrílicos

NOTA PARA DOCENTES

a) ¿De qué se trata y cómo se implementa?
En este ejercicio intentaremos poner en práctica algunas de las cosas vistas anteriormente. Trabajaremos sobre la idea de las siluetas y las sombras, aprovecharemos las texturas realizadas en el bloque anterior y buscaremos formas caprichosas para encontrar personajes en un trozo de papel doblado.

El paper cut es una técnica gráfica que consiste en realizar una imagen a partir del recorte de uno o más papeles. Algunos artistas realizan imágenes muy realistas de paisajes, animales y retratos a partir de fragmentos de papel de distinto color, en nuestro caso nos centraremos en las formas monocromas, y les añadiremos algunas texturas.

Empezaremos doblando un folio de color por la mitad y garabateando pegados al dobles, cortaremos y veremos que figura simétrica sale. Cuando hayamos comprobado las posibilidades empezaremos a buscar formas más complejas: un objeto, una mesa, un animal. Podemos juntarlas y generar un escenario con todas ellas con el fin de representar una historia. O se puede plantear a la inversa: a partir de una historia previa se crean personajes que luego montamos en una especie de diorama.

Cuando hayamos experimentado trabajar a partir del papel doblado podemos pasar a recortar directamente un papel de color y pegarlo posteriormente sobre otro. Al no depender de la simetría podemos plantear otras propuestas de historias.

Las siluetas generadas a través de la técnica del paper-cut, al no ser muy detallistas, crea atmósferas fantasmagóricas y oníricas, quizás es por esto que su estética está tan ligada a los cuentos populares en diferentes culturas.

b) Tiempo / Repetición.
Si bien el ejercicio es sencillo en su manera, la destreza al cortar y la cantidad y complejidad de imágenes que pueden surgir aumentarán según más tiempo le dediquemos. Como es recomendable mínimo 2 sesiones de 45 min.

NOTA PARA ESTUDIANTES

5.1
a) Coge un folio y dóblalo por la mitad. Haz un dibujo rápido, un garabato de un solo trazo partiendo del lado doblado. Recortalo y desdobla el papel. Tendrás una figura simétrica pero extraña.

b) Coge una cartulina de color y pliégalo por la mitad. Haz un dibujo rápido, ahora sabes que al cortarlo crearas una figura simétrica así que juega con eso. Prueba hacer figuras más complejas o cortando solamente con la mano. Puedes completar las figuras pegándoles trozos de papel manchado del ejercicio anterior.

5.2
a) Divide en 6 partes iguales un papel continuo grande. En grupo, crear una historia que se pueda contar a través de 6 imágenes. Piensen en un ambiente concreto y unos personajes sencillos de hacer. Utiliza la técnica del paper cut para crear 6 imágenes que cuenten la historia, pueden usar un papel de color para recortar la imagen y otro de distinto color como fondo. Prueben combinar imágenes simétricas (hechas con un papel doblado) e imágenes enteras (hechas sin doblar el papel)

b) Coloquen las 6 imágenes en cada uno de los espacios delimitados en el papel continuo. ¿Cuantas historias hemos podido sacar?¿Se las habéis contado a vuestro compañeros?

5.3
a) En grupo, reunir palabras que solamente usen en casa con sus familiares. Estas palabras pueden ser en cualquier idioma y procedencia, puede ser argot de algún pueblo o incluso palabras completamente inventadas. Intenten entablar relación entre estas palabras ¿cuántas se parecen?¿cuántas significan lo mismo?¿Cuál les parece más divertida?¿corresponde el sonido de estas con su significado?

b) Con un folio pequeño hagan un paper cut a partir de vuestra palabra. No tiene que ser una ilustración de su significado, pueden guiarse por su sonoridad o por la relación con palabras de sus compañeros. Una vez tengas el paper cut lo pasamos a un papel continuo grande. Marquen la silueta del paper cut con rotulador, y dividan el "interior" de la figura por zonas al azar (no tienen por qué corresponder con partes lógicas de la figura).

c) Pinten el exterior de la figura de un solo color y en el interior cada zona con un color diferente. No todas las zonas tienen que ser de un color sólido, puedes usar texturas como puntos o líneas para diferenciar las zonas.

d) En la parte inferior escriban la palabra y colóquenlas todas juntas ¡Habéis hecho un mural de palabras nuevas!

NOTES PER A DOCENTS

a) De què es tracta i com s'implementa?
En este exercici intentarem posar en pràctica algunes de les coses vistes anteriorment. Treballarem sobre la idea de les siluetes i les ombres, aprofitarem les textures realitzades en el bloc anterior i buscarem formes capritxoses per a trobar personatges en un tros de paper doblat.

El paper cut és una tècnica gràfica que consistix a realitzar una imatge a partir de la retallada d'un paper o més. Alguns artistes realitzen imatges molt realistes de paisatges, animals i retrats a partir de fragments de paper de color diferent, en el nostre cas ens centrarem en les formes monocromes, i els afegirem algunes textures.

Començarem doblant un foli de color per la mitat i gargotejarem al costat de la part doblada, tallarem i vorem quina figura simètrica ix. Quan hàgem comprovat les possibilitats començarem a buscar formes més complexes: un objecte, una taula, un animal. Podem ajuntar-les i generar un escenari amb totes estes, amb la finalitat de representar una història. O es pot plantejar al revés: a partir d'una història prèvia es creen personatges que després muntem en una espècie de diorama.

Quan hàgem experimentat el fet de treballar a partir del paper doblat, podem passar a retallar directament un paper de color i pegar-lo posteriorment sobre un altre. Com que no depén de la simetria, podem plantejar altres propostes d'històries.

Les siluetes generades a través de la tècnica del paper cut, com que no són molt detallistes, creen atmosferes fantasmagòriques i oníriques, potser és per això que la seua estètica està tan lligada als contes populars en diverses cultures.

b) Temps/repetició
Si bé l'exercici és senzill en la seua manera, la destresa en tallar i la quantitat i complexitat d'imatges que poden sorgir augmentaran com més temps li dediquem. Com és recomanable, mínim 2 sessions de 45 min.

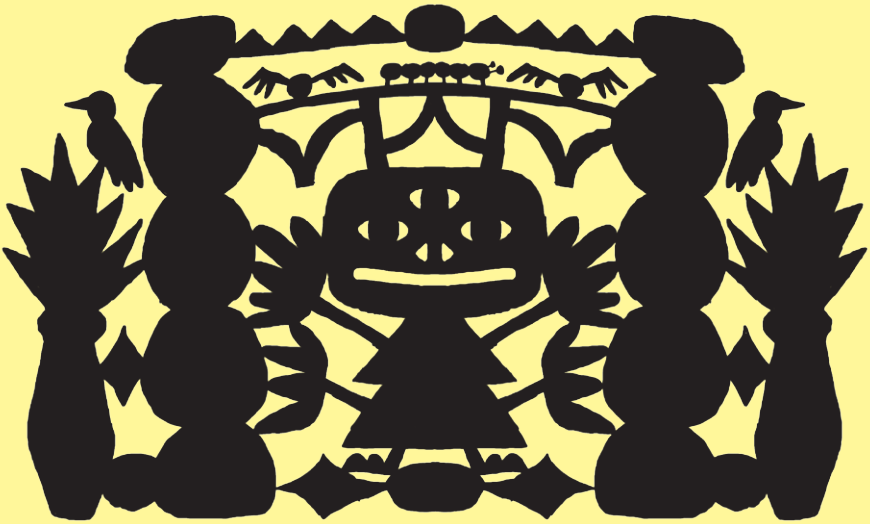
NOTES PER A ALUMNES

5.1
a) Agarra un foli i dobla'l per la mitat. Fes un dibuix ràpid, un gargot d'un sol traç partint del costat doblat. Retalla'l i desdobla el paper. Tindràs una figura simètrica, però estranya.

b) Agarra una cartolina de color i plega-la per la mitat. Fes un dibuix ràpid, ara saps que quan el retalles crearàs una figura simètrica, així que juga amb això. Prova de fer figures més complexes o tallant solament amb la mà. Pots completar les figures pegant-los trossos de paper tacat de l'exercici anterior.

5.2
a) Dividix en 6 parts iguals un paper continu gran. En grup, creeu una història que es puga contar a través de 6 imatges. Penseu en un ambient concret i uns personatges senzills de fer. Utilitzeu la tècnica del paper cut per a crear 6 imatges que conten la història, podeu usar un paper de color per a retallar la imatge i un altre de color diferent com a fons. Proveu combinant imatges simètriques (fetes amb un paper doblat) i imatges senceres (fetes sense doblar el paper).

b) Col·loqueu les 6 imatges en cada un dels espais delimitats en el paper continu. Quantes històries hem pogut traure? Les heu contat als vostres companys?

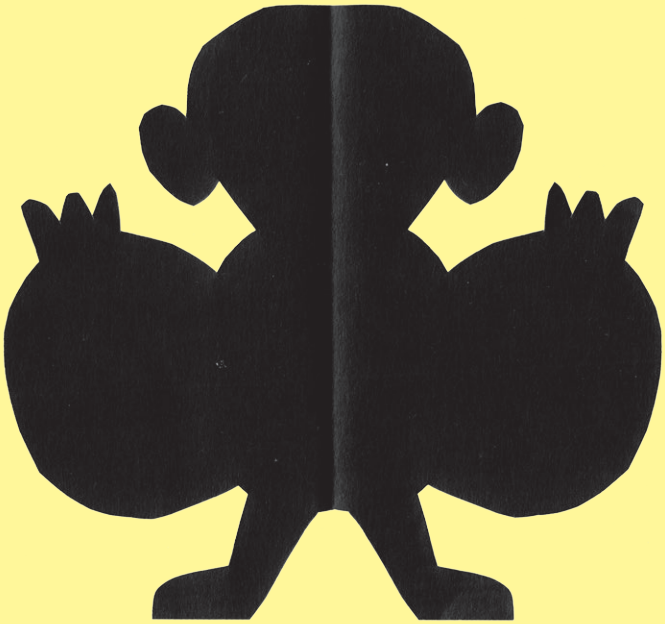


5.3
a) En grup, reuniu paraules que solament useu a casa amb els vostres familiars. Estes paraules poden ser en qualsevol idioma i procedència, pot ser argot d'algun poble o fins i tot paraules completament inventades. Intenteu entaular relació entre estes paraules, quantes se semblen? Quantes signifiquen el mateix? Quina vos sembla més divertida? Correspon el so d'estes amb el seu significat?

b) Amb un foli xicotet feu un paper cut a partir de la vostra paraula. No ha de ser una il·lustració del seu significat, podeu guiar-vos per la seua sonoritat o per la relació amb paraules dels vostres companys. Una vegada tingueu el paper cut el passeu a un paper continu gran. Marqueu la silueta del paper cut amb retolador, i dividiu l'"interior" de la figura per zones a l'atzar (no tenen per què correspondre amb parts lògiques de la figura).

c) Pinteu l'exterior de la figura d'un sol color i en l'interior, cada zona amb un color diferent. No totes les zones han de ser d'un color sòlid, podeu usar textures com ara punts o línies per a diferenciar les zones.

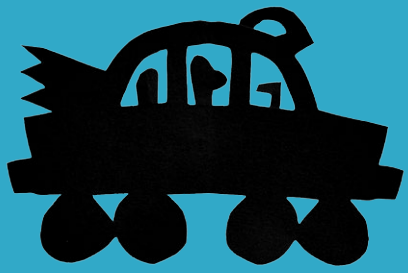
d) En la part inferior escriviu la paraula i col·loqueu-les totes juntes. Heu fet un mural de paraules noves!



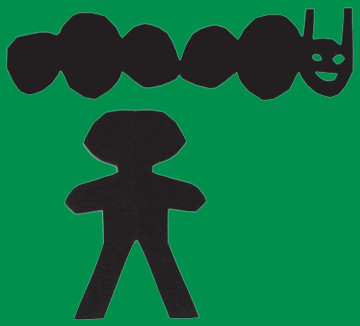
NOS FUIMOS A VER ANIMALES

fue un viaje muy largo

demasiaaaado largo



el coche se movia mucho y vomité



al final solamente había un gusano que se reía mucho

así que nos disfrazamos de cocodrilos y osos y tan felices.

LABURO
CURRO
BRETE
CAMELAR
REGA
CHAMBA

6. UN MUNDO AL REVÉS

6. UN MÓN AL REVÉS

MATERIALS BÀSICS

- Cartolines de color
- Tisores
- Acrílics
- Tinta xinesa
- Folis A4
- Paper continu

MATERIALES BÁSICOS

- Cartulinas de color
- Tijeras
- Acrílicos
- Tinta china
- Folios A4
- Papel continuo

ALTRES MATERIALS

Arxius PDF pujats a la xarxa

OTROS MATERIALES

Archivos pdf subidos a la red.

NOTA PARA DOCENTES

a) ¿De qué se trata y cómo se implementa?
El mundo al revés es uno de los temas literarios más antiguos de la literatura oral, escrita y visual. Aunque su popularidad y extensión llegó con la invención de la imprenta, ya se encuentran ejemplos en la poesía clásica griega. A grandes rasgos, el mundo al revés trata de subvertir la normalidad de la vida cotidiana: un lobo es cazado por las ovejas, el buey azota al labrador, el jinete carga al caballo, entre otros. Poner el mundo al revés implica que hay algo jerárquico y rígido que construye lo normal y que, como en el carnaval, por un tiempo se permite su alteración. ¿Pero que pasaría si ese "normal" no existiese realmente?¿Cómo ponemos del revés aquello que no posee un anverso?¿Cómo torcemos aquello que no se puede poner recto?

Este ejercicio final de Escuela del Garabato quiere plantear 2 cuestiones a través del dibujo: primero imaginar un mundo distinto al nuestro cuyas normas y reglas sean dadas en consenso por el alumnado, y en segundo lugar usar el dibujo como medio para conocer a otros estudiantes como ellos. Para esto nos serviremos del fanzine, un tipo de edición popular y económica.

La dinámica será sencilla aunque quizá más larga de las anteriores. Habría que introducir en la clase el concepto del mundo al revés a través de ejemplos que les atraviesen en su cotidianidad, estos pueden ir desde algo banal como que el postre va antes que la comida, hasta cuestiones que les interpelen directamente como algún disgusto o algo que consideren injusto. La temática del mundo al revés permite expresar malestares desde una posición optimista, sin olvidar el humor, la ironía y, sobre todo, el absurdo.

Después de tener una serie de cuestiones/ideas sobre cómo sería este mundo, toca traducirlo al dibujo. Podemos hacer uso de técnicas aprendidas en los ejercicios previos como el paper cut, las sombras, los collage o una mezcla de todos. Es recomendable no quedarse con la primera solución, sino estimular la elaboración de múltiples imágenes.

El ejercicio propone 2 modos de presentar el mundo al revés. El primero está ligado al formato pliego que se hizo popular entre los siglos XVIII y XIX, más próximos a la literatura de cordel y las aucas. Estos pliegos ilustrados contenían una serie de escenas, a veces secuenciales como en los cómics, que podían ser narradas oralmente (mirar póster incluido en la caja). La segunda versión será la realización de un fanzine colectivo de 16 páginas divididas cada una en 2 viñetas horizontales (32 viñetas en total). Cada clase elaborará las 16 superiores bajo un mismo lema, luego se enviará una copia de cada una de las páginas a otra clase de un centro distinto al suyo para que esta complete las viñetas inferiores, así cada clase propondrá un mundo al revés y transformará una propuesta ajena. Hay una maqueta base en pdf para todos los fanzines. Cuando se haya completado ambos fanzines tendrán que escanearlos y enviarlos al email ***elbrazotorcidoclub@gmail.com*** para su producción final.

Al final del proyecto cada clase tendrá 2 fanzines: el que propusieron y el que completaron.

b) Tiempo / Repetición.

Este es el ejercicio más largo. Se recomienda dedicar varias sesiones para completar los pasos de planteamiento, realización de dibujos, realización de pliego, realización del fanzine 1, envío a clase amiga, finalización del fanzine amigo. Es recomendable dedicar al menos 6/8 sesiones.

NOTA PARA ESTUDIANTES

6.1
a) En grupo formulen una serie de enunciados sobre un mundo que funciona al revés del que conocen. Estos enunciados pueden girar en torno a inquietudes y problemáticas concretas (el medio ambiente, el barrio, las tradiciones), espacios de trabajo, estudio o cotidianos (la escuela, el campo, el hogar, el parque), o fenómenos u otros agentes de la naturaleza (animales, clima). El tono puede ser irónico, absurdo o reivindicativo, dependerá de cada una de vuestras inquietudes. Tengan en cuenta las palabras que han traído de casa. El mundo al revés les permite imaginar un mundo donde las jerarquías y reglas como las conocemos han desaparecido ¿Qué puede surgir de esta situación?¿Cómo afecta el uso de palabras concretas?.

b) Seleccionen aquellas que tengan un hilo conductor temático, pueden ser entre 8 y 25, y pueden contar una historia lineal (uso de un mismo personaje) o no.

c) En un papel continuo hagan una cuadrícula parecida a la de los cómics y escriban ahí los enunciados acompañándolos por dibujos. También pueden hacer una única imagen, como una escena, donde todos los enunciados se mezclen.

d) Usen acrílicos y procuren sintetizar las formas como en los ejercicios de las siluetas y las sombras. Agreguen un título a vuestro pliego del mundo al revés y compártanlo con el resto de la clase.

6.2

a) En grupo, la clase entera, escojan alguna temática a tratar a través del mundo al revés. Pueden volver a usar cualquiera de las propuestas del ejercicio anterior. ¿Cómo sería un mundo al revés cuando no existe ni el derecho ni el revés? Reflexionen juntos sobre las posibilidades de un mundo donde todo es posible y que sucedería con éste en un espacio cotidiano (la escuela, el parque, la playa, el barrio, etc). A veces lo más absurdo es la opción más realista y que mejor funciona.

b) Hagan un resumen rescatando 16 enunciados que ayuden a definir este mundo. En grupo hagan varios dibujos por cada enunciado buscando distintas formas de expresarlo. Usen las técnicas vistas en ejercicios anteriores. Podemos recrear nuestro mundo al revés a partir de los collages, las siluetas o los garabatos. Escojan uno de estos dibujos o combinen aquellas partes que más les agrade. Repitan el resultado dibujándolo con tinta china siguiendo la plantilla del fanzine que se les ha proporcionado. Cada página del fanzine está dividida en 2 viñetas, superior e inferior, tenéis que dibujar y escribir vuestros 16 enunciados en la viñeta superior. La viñeta inferior será una respuesta a vuestro frase, puede que sea a favor o en contra ¡Es un juego, no hay que enfadarse!

c) Escaneen el resultado y envíen una copia de estos a una clase de otro centro que también esté haciendo Garabato. En la carta explíquenles un poco de que va vuestro mundo al revés y retándolos a dibujar el revés de vuestro mundo. Vosotros recibiréis 16 dibujos de otra clase para que hagan lo mismo. Discutan y planifiquen un poco vuestra respuesta ¿Están de acuerdo?¿Qué cosas cambiarían?. Realicen los 16 dibujos respuesta del mundo del revés que han recibido y acompáñenlos de una frase que empiece con un PERO. Escaneen el resultado y envíelo al correo electrónico de Escuela de Garabato.

h) En unas semanas recibiréis vuestros fanzines.

NOTES PER A DOCENTS

a) De què es tracta i com s'implementa?
El món al revés és un dels temes literaris més antics de la literatura oral, escrita i visual. Encara que la seua popularitat i extensió va arribar amb la invenció de la impremta, ja es troben exemples en la poesia clàssica grega. A grans trets, el món al revés tracta de subvertir la normalitat de la vida quotidiana: un llop és caçat per les ovelles, el bou assota el llaurador, el genet carrega al cavall, entre altres. Posar el món al revés implica que hi ha una cosa jeràrquica i rígida que construïx el que és normal i que, com en el carnestoltes, per un temps es permet que s'altere. Però què passaria si eixe "normal" no existira realment? Com posem del revés allò que no té un anvers? Com torcem allò que no es pot posar recte?

Este exercici final d'Escuela del Garabato vol plantejar 2 qüestions a través del dibuix: primer imaginar un món diferent del nostre, les normes i les regles del qual es donen en consens per l'alumnat, i en segon lloc usar el dibuix com a mitjà per a conéixer altres estudiants com ells. Per a dur-ho a terme, farem servir el fanzín, un tipus d'edició popular i econòmica.

La dinàmica serà senzilla, encara que pot ser més llarga que les anteriors. Caldria introduir a classe el concepte del món al revés a través d'exemples que els passen en la seua quotidianitat, estos poden anar des d'una cosa banal, com per exemple que les postres va abans que el menjar, fins a qüestions que els interpel·len directament, com algun disgust o alguna cosa que consideren injusta. La temàtica del món al revés permet expressar malestars des d'una posició optimista, sense oblidar l'humor, la ironia i, sobretot, les coses absurdes. Després de tindre una sèrie

de qüestions/idees sobre com seria este món, toca traduir-ho al dibuix. Podem fer ús de tècniques apreses en els exercicis previs, com ara el paper cut, les ombres, el collage o una mescla de tots. És recomanable no quedar-se amb la primera solució, sinó estimular l'elaboració de múltiples imatges.

L'exercici proposa 2 modes de presentar el món al revés. El primer està lligat al format plec, que es va fer popular entre els segles XVIII i XIX, més pròxims a la literatura de cordell i les auques. Estos plecs il·lustrats contenien una sèrie d'escenes, a vegades seqüencials com en els còmics, que podien ser narrades oralment (mireu pòster inclòs en la caixa). La segona versió serà la realització d'un fanzín col·lectiu de 16 pàgines dividides cada una en 2 vinyetes horitzontals (32 vinyetes en total). Cada classe elaborarà les 16 superiors amb un mateix lema, després s'enviarà una còpia de cada una de les pàgines a una altra classe d'un centre diferent del seu perquè esta complete les vinyetes inferiors, així cada classe proposarà un món al revés i transformarà una proposta aliena. Hi ha una maqueta base en PDF per a tots els fanzins. Quan s'hagen completat els dos fanzins hauran d'escanejar-los i enviar-los a l'adreça de correu electrònic ***elbrazotorcidoclub@gmail.com*** per a la producció final.

Al final del projecte cada classe tindrà 2 fanzins: el que van proposar i el que van completar.

b) Temps/repetició

Este és l'exercici més llarg. Es recomana dedicar diverses sessions per a completar els passos de plantejament, realització de dibuixos, realització de plec, realització del fanzín 1, enviament a classe amiga, finalització del fanzín amic. És recomanable dedicar almenys 6/8 sessions.

NOTES PER A ALUMNES

6.1
a) En grup formuleu una sèrie d'enunciats sobre un món que funciona al revés del que coneixeu. Estos enunciats poden girar entorn d'inquietuds i problemàtiques concretes (el medi ambient, el barri, les tradicions), espais de treball, estudi o quotidians (l'escola, el camp, la llar, el parc), o fenòmens o altres agents de la naturalesa (animals, clima). El to pot ser irònic, absurd o reivindicatiu, dependrà de cada una de les vostres inquietuds. Tingueu en compte les paraules que heu portat de casa. El món al revés vos permet imaginar un món a on les jerarquies i regles com les coneixem han desaparegut. Què pot sorgir d'esta situació? Com afecta l'ús de paraules concretes?

b) Seleccioneu aquelles que tinguen un fil conductor temàtic, poden ser entre 8 i 25, i poden contar una història lineal (ús d'un mateix personatge) o no.

c) En un paper continu feu una quadrícula semblant a la dels còmics i escriviu ací els enunciats acompanyant-los de dibuixos. També podeu fer una única imatge, com una escena, en la qual tots els enunciats es mesclen.

d) Useu acrílics i procureu sintetitzar les formes com en els exercicis de les siluetes i les ombres. Agreguen un títol al vostre plec del món al revés i compartiu-lo amb la resta de la classe.

6.2
a) En grup, la classe sencera, trieu alguna temàtica a tractar a través del món al revés. Podeu tornar a usar qualsevol de les propostes de l'exercici anterior. Com seria un món al revés quan no existix ni el dret ni el revés? Reflexioneu junts sobre les possibilitats d'un món en què tot és possible i què succeiria amb este en un espai quotidià (l'escola, el parc, la platja, el barri, etc.). A vegades el més absurd és l'opció més realista i que millor funciona.

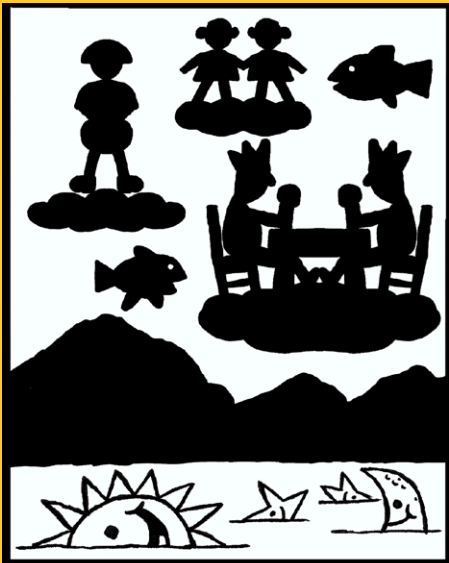
b) Feu un resum rescatant 16 enunciats que ajuden a definir este món. En grup feu diversos dibuixos per cada enunciat buscant diferents maneres d'expressar-ho. Useu les tècniques vistes en exercicis anteriors. Podem recrear el nostre món al revés a partir dels collages, les siluetes o els gargots. Trieu un d'estos dibuixos o combineu aquelles parts que més vos agraden. Repetiu el resultat dibuixant-lo amb tinta xinesa seguint la plantilla del fanzín que se vos ha proporcionat. Cada pàgina del fanzín està dividida en 2 vinyetes, superior i inferior, heu de dibuixar i escriure els vostres 16 enunciats en la vinyeta superior. La vinyeta inferior serà una resposta a la vostra frase, pot ser que siga a favor o en contra. És un joc, no cal enfadar-se!

c) Escanegeu el resultat i envieu una còpia a una classe d'un altre centre que també estiga fent Garabato. En la carta expliqueu-los un poc de què va el vostre món al revés i desafieu-los a dibuixar el revés del vostre món. Vosaltres rebreu 16 dibuixos d'una altra classe perquè feu el mateix. Discutiu i planifiqueu un poc la vostra resposta. Esteu d'acord? Quines coses canviaríeu? Realitzeu els 16 dibuixos resposta del món del revés que heu rebut i acompanyeu-los d'una frase que comence amb un PERÒ. Escanegeu el resultat i envieu-lo al correu electrònic d'Escuela del Garabato.

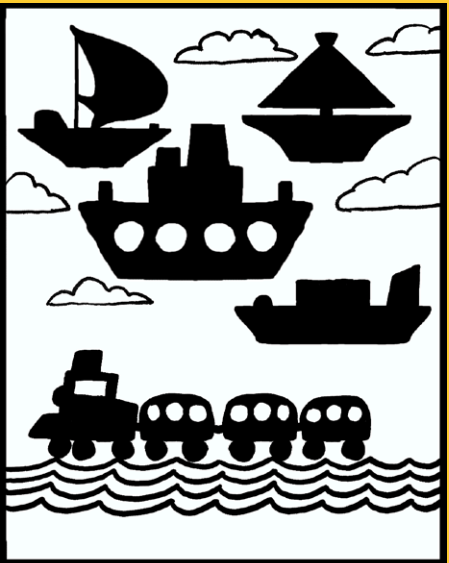
d) En unes setmanes rebreu els vostres fanzins.

MUNDO AL REVÉS

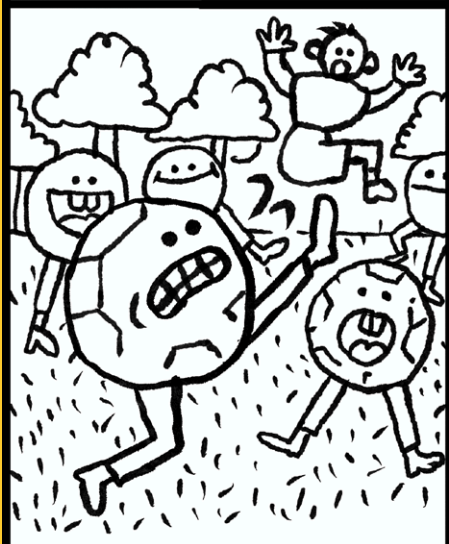
ESCUELA
AL REVÉS



en el mundo al revés la gente vive en las nubes



en el mundo al revés los barcos flotan y el tren navega

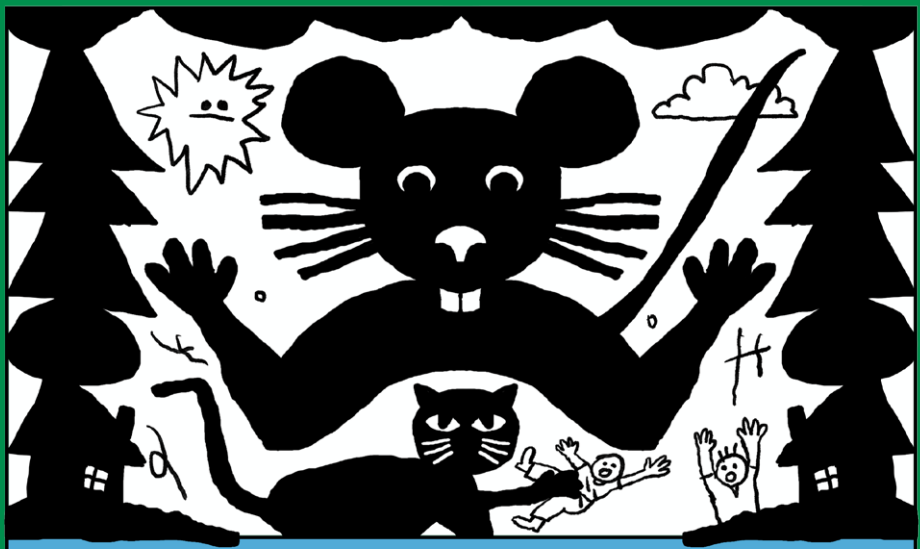


en el mundo al revés los balones se divierten pateando niños

en el mundo al revés es común tener peces de mascota y llevarlos al parque a pasear

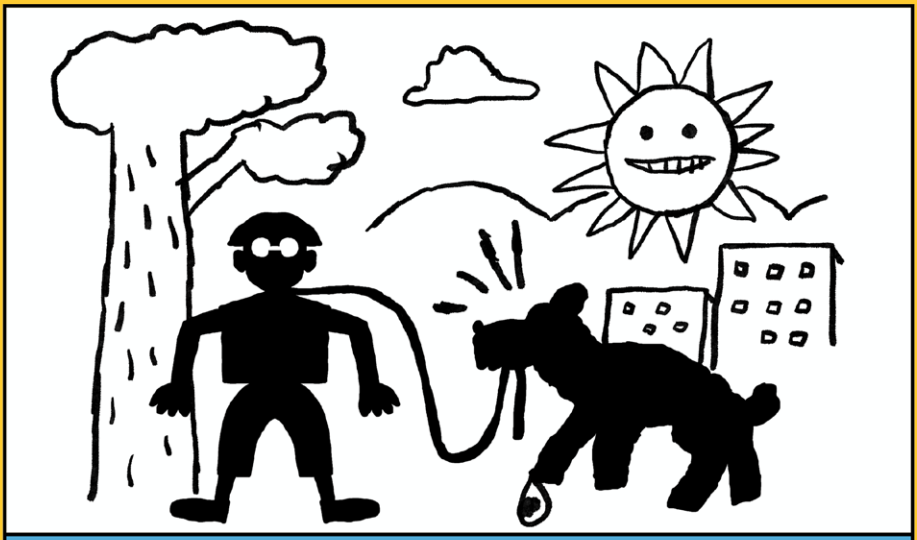
En este mundo al revés la gente es pequeña y los gatos grandes

nos tienen de mascota, nos miman y dan de comer. A veces escapamos.



Pero los ratones son más grandes que los gatos...

¡y se divierten asustándolos!



En este mundo al revés los perros sacan a pasear a las personas

y les tienen que recoger las boñigas

pero también hay personas que escapan,

han invadido los parques de la ciudad.

NOTAS

NOTES

Enlaces de descarga
de plantillas

Enllaços de descàrrega
de plantilles.

NOTA FINAL

Escuela de Garabato: Torcido es más bonito, es la segunda parte de Escuela de Garabato, recurso diseñado en el 2020 para la Red Planea donde se proponen 8 diferentes actividades con las que poner en práctica el dibujo, desde rayas un papel hasta construir un teatrillo. Puedes buscarla en la web de la Red Planea, donde la encontrarás junto a otros recursos artísticos igual o más interesantes, o a través del siguiente enlace:

NOTA FINAL

Escuela del Garabato: Tort és més bonic, és la segona part d'Escuela del Garabato, recurs dissenyat en el 2020 per a la Red Planea, en què es proposen 8 activitats diferents amb les quals es posa en pràctica el dibuix, des de ratlles en un paper fins a construir un teatret. Pots buscar-la en la web de la Red Planea, en la qual la trobaràs junt amb altres recursos artístics igual d'interessants, o més, o a través de l'enllaç següent:

ÍNDICE

INDEX

5 Introducción
7 Objetivos
9 Metodología
12 Cómo usar la guía

15 Introducció
17 Objetius
18 Metodologia
21 Com usar la guia

23 EJERCICIOS: primera parte
EXERCICIS: primera part

25 1. Ahora estamos todos torcidos aquí juntos
1. Ara estem tots torts ací junts

33 2. Dibujos sin manos
2. Dibuixos sense mans

47 3. Retratos recortados / retratos combinados
3. Retrats retallats / retrats combinats

55 EJERCICIOS: segunda parte
EXERCICIS: part dos

57 4. Un fantasma debajo de la manta
4. Un fantasma davall de la manta

71 5. Cortanto papel, contando palabras
5. Tallant paper, comptant paraules

85 6. Un mundo al revés
6. Un món al revés

99 Notas / Notes

PLANEA COMUNITAT VALENCIANA

Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana
Nicolás S. Bugeda i Cabrera
Dirección - Gerencia
Direcció - Gerència

Coordinación del Nodo Territorial
Coordinació del Node Territorial
Clara Boj Tovar *(Universitat Politècnica de València)*
José Campos Alemany
Elena Sanmartín Hernández

PLANEA es una red de centros educativos, agentes e instituciones culturales impulsada por la Fundación Daniel y Nina Carasso y que se articula a través de la mediación de Pedagogías Invisibles (Comunidad de Madrid), PERMEA y UPV (Comunitat Valenciana) y ZEMOS98 (Andalucía).

Los contenidos de esta publicación se pueden distribuir, copiar y remezclar citando la fuente, sin usos comerciales y manteniendo esta licencia.

RECURSO EDUCATIVO
RECURS EDUCATIU

Textos, fotografías, diseño y Maquetación
Textos, fotografies, disseny i Maquetació
Martín López Lam

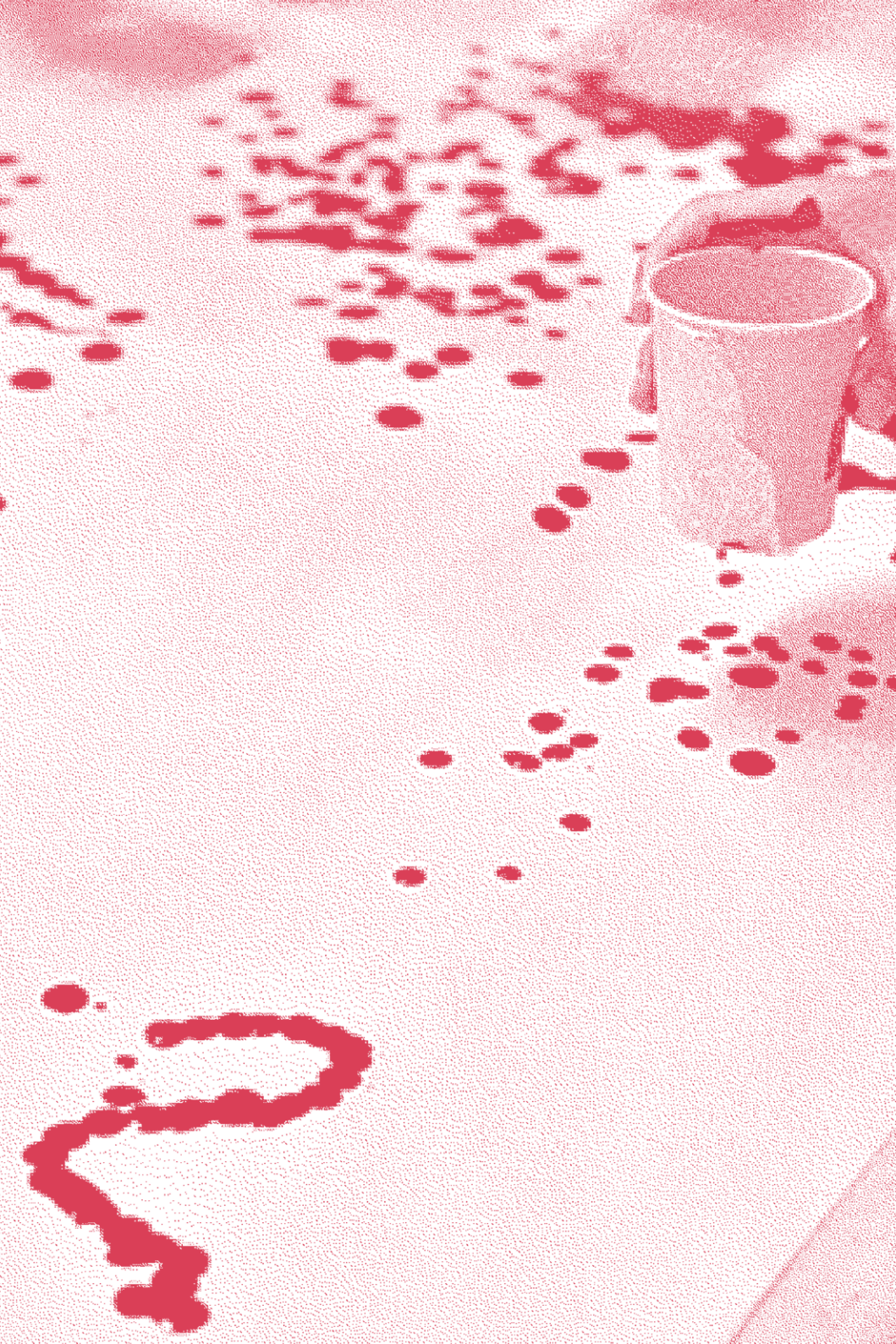
Traducción al valenciano
Traducció al valencià
Servici de Traducció i Assessorament Lingüístic de la Direcció General d'Ordenació Educativa i Política Lingüística

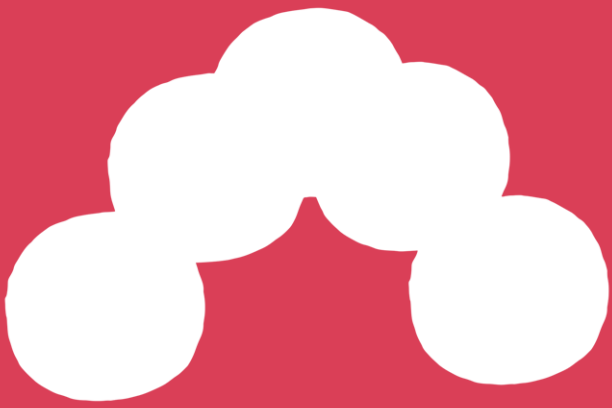
Impresión y Encuadernación
Impressió i Enquadernació
Fambuena Imprenta

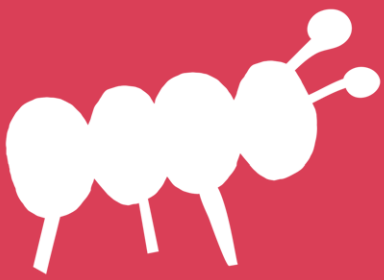
PLANEA es una red de centros educativos, agentes e instituciones culturales impulsada por la Fundación Daniel y Nina Carasso y que se articula a través de la mediación de Pedagogías Invisibles (Comunidad de Madrid), PERMEA y UPV (Comunitat Valenciana) y ZEMOS98 (Andalucía).

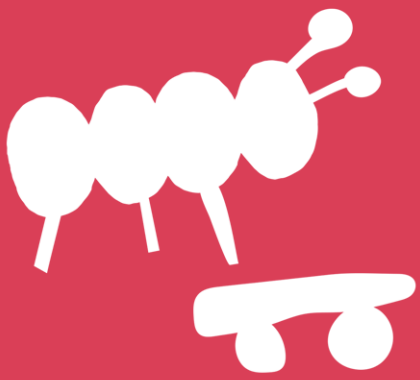
Los contenidos de esta publicación se pueden distribuir, copiar y remezclar citando la fuente, sin usos comerciales y manteniendo esta licencia.

CC BY NC SA









GENERALITAT VALENCIANA

CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA

cccc

Permea

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA — REDPLANEA.ORG

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA